playstation 2 · x box · game cube · playstation · gb advance

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

04
colin mcrae rally

30 OPISANIH IGARA

Simpsons:
Hit & Run



REŠENJE IGRE: METAL GEAR SOLID 2

Buffy the vampire slayer:
Chaos Bleeds



Prve mobilne igre:
Nokia N-Gage



broj 34 • godina III
cena: 200 dinara
CG: 3,5 € • BiH: 7 KM • MK: 180 DEN
ISSN 1450-8400



www.bonus.co.yu

NOVI GAME BOY ADVANCE SP



GAME BOY ADVANCE SP

8.900 din

Uslovi plaćanja :

- **čekovima građana do 12 mesečnih rata**
- **potrošački krediti na 12 meseci - Poštanska štedionica**
- **express krediti - Societe Genneral**









Beograd • Gospodara Vu i a 160, tel: 011/ 2 421 355, 30 86 917, 30 86 91

Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosof



Broj 34 • Godina III

bonus
NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

Osnivač i izdavač:
P.A.Z.I. Press

Broj pripremio i realizovao:
Miljan Lakić

Marketing:
tel: 011/380-77-12

Sekretarica redakcije:
Ivana Siljanović

Priprema štampe
i grafičko oblikovanje:
Grafički atelje "Elko Print"
Beograd, 011/ 416-134

Štampa:
KOLORTON, Beograd

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
BONUS, Poštanski Fah 32,
11050 Beograd 22

e-mail:
bonus@verat.net

web:
www.bonus.co.yu

Telefoni i faks redakcije:
011/380-77-12 i 380-77-36

Pretplata:
za detaljnije uslove pretplate
pogledajte stranu 73

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE
SE POJAVITI NA KIOSCIMA
25. novembra 2003.

ISSN broj: 1450 - 8400

CIP-Katalogizacija u publikaciji

Народна библиотека Србије,
Београд
79
BONUS : naš jedini časopis o igrama za konzole / urednik Miljan Lakić. - God. 1,
br. 1 (2000) -. - Beograd : P.A.Z.I. Press, 2000- (Beograd : Kolorton) . - 29 cm
Mesečno
ISSN 1450-8400 = Bonus (Beograd)
COBISS.SR-ID 71118082



REČ UREDNIKA

Pozdrav svima! Kako ste? Šta radite? Pa recite slobodno. Ako imate nešto da nam napišete slobodno nam pošaljite SMS poruku na već poznati broj.

Očekujemo vaša pitanja i molbe. A sada nešto o tome šta smo mi imali da kažemo vama u ovom broju.

Videli ste i po samoj naslovnoj strani koja je to igra broja. Jeste, stigao je Colin četvorka i to mnogo pre nego što smo se nadali! I ispao bolji nego što smo se nadali! Reli simulacije su definitivno dobile novog kralja na tronu. Jedino zbog čega žalimo je što više ne vozimo Focusa koji je bio tako dobar...

Za ostale detalje pročitajte tekst, Pre nego što kažemo par reči i o ostalim igrama u ovom broju da kažemo nešto o temi broja. Jeste, reč je o novoj konzoli koja se pojavila na tržištu. U pitanju je Nokia N-Gage - mobilni telefon i prenosna konzola za igranje u isto vreme. I ne samo to, već i mnogo toga još je upakovano u ovoj spravici od koje čelnici finske kompanije očekuju da će napraviti bum na tržištu mobilnih igara. Ali da li su njihova očekivanja opravdana pokazaće vreme a vi u međuvremenu pročitajte kako izgleda N-Gage iz prve ruke i čak dva opisa najnovijih igara koje su se pojavile zajedno sa konzolom. Nazad na igre. Na one koje su došle i na one koje će tek doći. Skrećemo vam pažnju na najavu najnovije igre kompanije Rockstar. Verovatno i vrapci na grani znaju za njihov mega hit, igricu Grand Theft Auto koja je istinski zaokupila pažnju javnosti svojim, da kažemo "materijalom za odrasle".

Reći ćemo vam samo to da je GTA mačji kašalj za ono što dolazi - Manhunt je naslov o kojem će se svakako puno pričati. Nažalost u opisima igara koje su već tu nemamo ovako bombastične naslove ali će među njima definitivno svako naći po nešto za sebe. Iz ove mešavine svih mogućih žanrova bi mogli da izvučemo samo poneki naslov, na primer za ljubitelje Simpsonovih tu je igra Simpsons: Hit & Run koja je, ako smemo tako da kažemo, nešto poput GTA u svetu žutih animiranih junaka. Imamo još jednu igru zasnovanu na televizijskoj seriji koja je kod nas nedovoljno poznata - Buffy ubica vampira, je priča o čirlidersici koja je "beli luk" za vampire. Od ostalih naslova ne možemo izdvojiti neki pezzonovante, ali pročitajte ih svakako sve, sigurno ćete naći nešto za sebe. Posebno nam je drago što smo vam u ovom broju predstavili rešenje za igru koja je nastavak jedne, po mnogima najbolje igre svih vremena. Reč je o igri Metal Gear Solid: Sons of Liberty! Za sve vas koji možda niste imali dovoljno strpljenja ili veštine, dajemo vam detaljno uputstvo kako da, BEZ VARANJA, stignete do kraja igre. Samo upozorenje - nemojte čitati tekst unapred, jer je priča koja krasi ovu igru stvarno vrhunska, pa bi bila šteta da sami sebi pokvarite uživanje u igri.

Do idućeg broja, sportski pozdrav...





SADRZAJ

PREPORUKA

NOVE IGRE

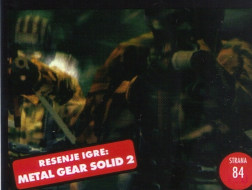
PLAYSTATION 2

X BOX

GAME CUBE

GAME BOY ADVANCE

PLAYSTATION ONE



RESENJE IGRE: METAL GEAR SOLID 2
STRANA 84

RUBRIKE

INDEX OGLASIVACA



MI I VI NA TI

Sva vaša pisma, crteže i kritike, možete nam poslati na adresu Bonus, Poštanski Fah 32, 11050 Beograd 22 ili na nam pošaljite mail na adresu bonus@eunet.yu. Možete nam poslati SMS poruku na telefon 063/ 333 123 (NAPOMENA: ODGOVORE NA SMS PORUKE OBJAVLJUJEMO U ČASOPISU I NE ODGOVARAMO DIREKTNO!). Sve ove podatke možete naći na sajtu www.bonus.co.yu!!!

SHENMUE 3

Da li se očekuje Shenmue 3 i za koje konzole ce izaći? Pošto sam ja veliki fan, bez obzira na kojoj konzoli izađe nju ću i kupiti. I dali možda postoji šansa da se Shenmue 3 pojavi na Dreamcastu?

bonus

Shenmue 3 će se pojaviti na Xboxu jer Microsoft ima ekskluzivna izdavačka prava za Shenmue 2 u Americi i vrlo je verovatno da će preuzeti prava i za ostatak sveta. Shenmue serijal se nije najbolje prodao u verziji za Dreamcast tako da je ralno reći da trećeg dela neće biti.
Iz poslednje izjave gospodina Shin Ishikawe je sasvim jasno da će se serijal sigurno nastaviti na Xboxu dok o verzijama za ostale konzole još uvek nema dovoljno informacija. Interesantna je informacija da Shenmue 3 neće biti poslednja igra u serijalu kao što je ranije rečeno, niti ima reči o tome da će prema igri biti napravljen i film.

WINNING ELEVEN

Poštovanje redakciji časopisa. Ja sam jedan od onih retkih vlasnika Xboxa kod nas. Pri tom imam 26 godina i zanimaju me još neke igre osim pucačina i platformi. Interesuje me da li će se ikada na Xboxu pojaviti Winning Eleven?

bonus

Nedavno je po internetu osvanula informacija da se za Xbox NEĆE pojaviti niti Winning Eleven 7 niti Pro Evolution Soccer 3! Ali zato vam časopis Bonus pre mnogih drugi pruža informaciju da se u japanskom odeljenju Konamija sprema potpuno novi fudbal! Igra bi trebalo da se pojavi za Božić 2004. godine! Podrška za Xbox Live je takođe potvrđena.

EPSXE

Kako mogu igrice sa PSOne da se igraju na PC? Ako je to uopšte moguće.

bonus

Za čitaoce iz zadnje klupe ponovićemo još jednom. Igrice za PSOne je moguće igrati na PC-ju uz pomoć softverskog emulatora. Na tržištu postoji nekoliko emulatora ali se kao najbolji pokazao EPSXE. Njegova najnovija verzija nosi oznaku 1.60 i možeš je skinuti sa istoimenog sajta. Da bi ti emulator radio moraš takođe skinuti pluginove za njega. Na istom sajtu ćeš naći linkove za njih. Najveći problem će ti biti da skineš ROM koji ti je neophodan. Gomilu korisnih linkova ćeš naći na sajtu www.emulationgalaxy.com.

GAMEWALLPAPERS

Cao Bonuse. Definitivno najbolji sajt za skidanje velikih slika iz video igara je www.gamewallpapers.com. Ali oni imaju ograničenje na dve slike dnevno bez plaćanja. Da li postoji neki drugi način da se te slike skinu?

bonus

Samo ako poznaješ momka po imenu Nico koji održava taj sajt i bavi se prikupljanjem tih slika sa fanatičnom upornošću. Što znači teško...

SILENT HILL 3, MAX PAYNE 2

Zdravo Bonuse ovde Rastko, znam da se najbolji pa mi odgovorite na ovo pitanje. Da li mogu ove igre izaći na PC-ju: Silent Hill 3, Max Payne 2 i GTA 4?

bonus

Max Payne 2 i Silent Hill 3 ćeš igrati na svom PC-ju. A za GTA 4 ćeš morati da sačekaš da se prvo pojavi na PS2 pa još nekih 6-7 meseci da bi ga video na PC-ju.

Zdravo Bonusovci! Veoma ste dobar časopis ali da bi bili najbolji posvetite više pažnje Xbox konzoli (više opisa igara, šifara, rešenja...).

bonus

Iste ili vrlo slične zahteve imamo i od daleko brojnijih vlasnika PSOnea. Mi se zaista trudimo da časopis formiramo prema zahtevima tržišta, tj. da svakoj konzoli posvetimo onoliko pažnje koliko to zaslužuje. A pažnja se zaslužuje aktuelnošću konzole, njenim prisustvom na našem tržištu, broju igara za istu itd... Shodno tome smo i napravili ovakav raspored i odnos opisa igara među konzolama. Stari kec je opšte prisutan ali za njega nema više igara pa mu pažnju posvećujemo kroz rubriku retro. Nintendov GameCube i Microsoftov Xbox jesu aktuelne konzole ali su njihovi vlasnici daleko malobrojniji od vlasnika PS2. Šezdeset miliona prodatih dvojki u svetu ti dovoljno govore o popularnosti ove konzole pa stoga i opisi igara za dvojku dominiraju časopisom. Što se tiče prenosivih konzola tu je stvar jasna - GBA je neprikosnoven pa mu posvećujemo tih nekoliko opisa iz broja u broj. Nadamo se da smo ti malo pojasnili zbog čega je situacija takva kakva jeste.

PHANTOM KONZOLA

Dajte više podataka o Fantom konzoli i je li to kineski odgovor japanskom PlayStationu?
Vaš verni čitalac Marko iz Batajnice.

bonus

Nije u pitanju kineska konzola. Infinium Labs je konačno otkrio svoju Phantom konzolu svetu obećavajući high-end PC gaming u dnevnoj sobi. Prema inicijalnim,pomalo maglovitim podacima koje stižu od ove firme, Phantom će bii opremljen sa 3 GHz procesorom i 256 MB RAM memorije. Pominje se i hard disk od 100+ Gb. Specijalni operativni sistem je zasnovan na kernelu (jezgru) Windowsa XP, audio podrška će biti Dolby 7.1 a za grafiku će se pobrinuti "high-end" nVidia čipset. Mašina će podržavati bežičnu tastaturu i miša, dva USB porta i 4 kontroler porta. 10/100 T Base Ethernet je povezuje sa svetom gde će se igre isprobavati i kupovati online.
U promotivnom spotu su prikazane i dve igre - Sonic Speedsters i Bikini Karate Babes. Ovaj drugi naslov nam je posebno privukao pažnju. O čemu se samo tu radi? Više na ovu temu uskoro.

LASERA ZA PS2

Pozdrav! Imam hardversko pitanje koje se tiče čišćenje lasera za PS2. Da li ga treba raditi tek kada nastanu problemi pri učitavanju ili preventivno u nekim razmacima? Postoji li neki ovlašćeni servis koji to radi ili samo "divljaci"?

bonus

Sama prljavština ne može dovesti do oštećenja lasera, tako da nema potrebe da za čišćenjem sve dok ne počnu prvi problemi sa učitavanjem. Inače za tvoju informaciju na konzolama na kojima se vrte isključivo originalne igre ovo je mnogo ređi problem. Što se tiče servisa možemo te uputiti u servis Beosofta.

WWW.VGMUSIC.COM

Gde se mogu naći soundtrackovi za igrice? Na primer za Metroid Prime?

bonus

Na sajtu www.vgmusic.com možeš pronaći muziku iz bezbroj igara. Ako tamo ne uspeš da pronađeš ono što ti treba onda verovatno



SPISAK DOBITNIKA CD-OVA IZNENAĐENJA IZ NAGRADNE ANKETE

Sekulić Stefan, Surčin
Mirko Bukvić, Vrdnik
Tihomir Jakovčević, Subotica
Stefan Rakić, Aleksinac
Predrag Hadžić, Lozovik
Milana Čikoš, Pančevo
Dragan Salapura, Sremčica
Đurđević Ivan, V. Moštanica
Slobodan Bojović, Subotica
Miloš Pilić, Beograd





PISMO MESECA

Pozdrav Bonuse. Interesuje me da li u našoj zemlji postoji neki razvojni studio koji bi napravio igricu čiji bi opis pročitali u Bonusu?

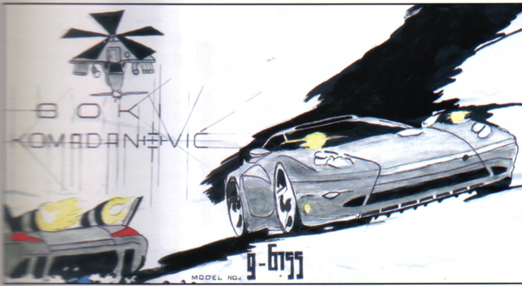
bonus

U našoj zemlji je bilo par pokušaja da se napravi igra koja bi mogla da prođe na stranom tržištu ali nažalost za sada nijedan uspešan. U pitanju je očigledan nedostatak sredstava i odgovarajuće edukacije na temu video igara. Trenutno se u našoj zemlji odvija rad na nekim igrama, ali su u pitanju strane kompanije koje su angažovale naše programere da rade za njih u našoj zemlji jer na taj način smanjuju troškove. Možda će ti biti zanimljivo da čuješ da je tako nešto uspelo programerima iz Hrvatske sa igricom Serious Sam koja je čak doživela i nastavak. Jedan od razloga za njihov uspeh je i taj što Ozbiljni Simo spada u grupu budget igara, tj. onih koje se prodaju po trećini regularne cene. Ali kao što smo već rekli i u mnogim brojevima pre ovog jako bi želeli da se u našoj zemlji situacija pokrene sa mrtve tačke. Svi znamo da kod nas ne postoje odgovarajuće obrazovne ustanove koje bi doprinele edukaciji mladih talenata. Za sada takve ustanove postoje samo na Zapadu, a jedino što mi možemo učiniti je da vas upitimo na one najpoznatije. Trenutno se na internetu najagresivnije reklamira Full Sail, koji svoj program školovanja navode kao dodatak računarskoj tehnici.
O njima i njihovim uslovima školovanja možete više pročitati na adresi www.fullsail.com. Nažalost malo je onih koji bi sebi mogli da priušte skupo školovanje u inostranstvu tako da za sada još uvek svoje znanje morate skupljati sa interneta.

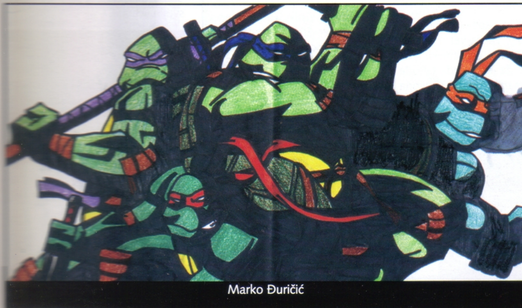


CRTEŽI

Zahvaljujemo se svim čitaocima na poslatim crtežima i objavljujemo spisak svih autora koji su nam poslali crteže u redakciju do završetka ovog broja.
Sve vaše crteže možete nam poslati na adresu BONUS, Poštanski Fah 32,11050 Beograd 22



BOKI KOMADANOVIĆ



Marko Đuričić

:)

Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:

063/ 333 123

NE odgovaramo putem SMS-a

U temi broja pise "Deveto - NE PRITISKATI NIKAD!" Sta je to?

BONUS

A ti pritisni bas ako si toliko radoznao. Ali nece ti se dopasti, samo da znas...

Kada ce izaci Winning Eleven 7 na engleskom?

BONUS

Pa zvanicna verzija nece nikad posto jer Winning Eleven pravljen samo za japansko trziste. Ostaje nam da cekamo da se neki od evropskih (na amerikance ne mozemo racunati kad je fudbal u pitanju) hakera smiluje i uradi prevod. Mi tipujemo na Engleze.

Pozdrav, hteo bih da kazem da niste losi, ali zar nema nekih novijih igrica za PSOne. Guardians Crusade je izasla pre 3-4 godine. Mora da postoji nesto bolje i interesantnije?

BONUS

Nema novih igara za PSOne. Nazalost.

Mislim pa u pravu je "batica" skroz! Otkud tolike poluge u igrama? Pa jos u 3057 anno domini! MORA da je OPET neka ZAVERA GLOBALNIH PROPORCIJA! Eto nove teme broja!

:)) SMS MESECA

GEJMER nije chasopis, to je sprava koja meri koliko ste gej..

:) BONUS SMS

Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:
063/ 333 123
NE odgovaramo putem SMS-a

Je li napravljen Project Ego?

BONUS

Project Ego je u medjuvremenu promenio ime u Fable. Igra je jos uvek u izradi a mi se obavezujemo da cemo objaviti svaki novi detalj koji saznamo o ovoj igri, ok?

Cao Bonuse. Imam jedno pitanje za vas. Da li i GBA SP moze da se prikaci na GameCube kao i Game Boy Advance?

BONUS

Naravno da moze. SP je potpuno isto sto i GBA samo u drugom pakovanju.

Cao Bonuse! Na kojim se mestima u centru grada odrzavaju takmicenja u igranju konzola na kojima su nagrade PS2, Xbox i GameCube? Filip iz Grocke

BONUS

Filipe zao nam je sto moramo da te razocaramo. Kod nas nema takvih takmicenja trenutno.

Cao Bonuse. Zar ne mozemo naci igracke iz Boys Stuffa ovde?

BONUS

Jedino ako se neka od velikih firmi odluci da ih uveze.

SONY PROCESI

Sony je započeo s proizvodnjom novog procesora koji će biti korišćen u sledećim serijama PlayStation 2 konzole. Procesor je napravljen pomoću najnovije tehnologije koja se zove 90-nanometarsko procesiranje. Prvi PS2 procesori su koristili tehnologiju od 180 nanometara - dakle, bili su duplo veći i duplo skuplji. Sony najavljuje da će nastaviti s razvojem novih procesora u cilju smanjenja cene proizvodnje konzola. Iz japanskog giganta nam takođe stiže i definitivna potvrda da će njihov novi procesor po imenu "cell", za koji je gotovo izvesno da že biti srž sledeće PlayStation konzole, krenuti u masovnu proizvodnju krajem 2005.



60 MILIONA RAZLOGA DA SONY BUDE ZADOVOLJAN

Sony je objavio veoma zadovoljavajući podatak, u svetlu nedavnih procena o opadanju prodaje konzola (bar dok se ne pojavi njihova sledeća generacija): ovog meseca je dostignuta cifra od 60 miliona isporučenih PS2 konzola! Najprodavanijoj konzoli ikada, prvom PlayStationu, je trebalo skoro pet godina da dostigne ovu cifru, a "dvojci" je to uspelo za nepune tri i po, što je zaista veliki uspeh. Sony je iskoristio ovu priliku i da nas podseti da je do sada takođe prodato zapanjujućih 400 miliona primeraka igara za PS2, čija biblioteka se sastoji od preko 2000 naslova.



TAKE TWO OČEKIVANO TUŽEN

U svetlu nedavnog zapanjujućeg zločina koji se dogodio u Tenesiju, kada su dva tinejdžera priznala da su pucali na kola koja su prolazila autoputem, pritom ubivši jednu osobu i teško ranivši drugu, bilo je očekivano da kadtad dođe do tužbe protiv izdavača igre GTA, koja je "inspirsala" mlade delikvente, kako oni sami ističu. Porodica poginulog čoveka tuži Take Two, tražeći milionsku odštetu, a advokat tužitelja je izjavio: «Industrija treba da pljune pare kao kompenzaciju porodici žrtve za pretrpljen bol... Deoničari treba da znaju šta igre njihovih kompanija čine klincima i njihovim porodicama. Treba da prestanu da guraju proizvode za odrasle pod nos deci. Ti proizvodi su smrtonosni. Entertainment Software Association je odgorovio starim argumentom da su roditelji prisutni prilikom 83 posto kupovine igara, prema izveštaju Federalne trgovinske komisije S.A.D. iz 2000.



TAKE TWO NEOČEKIVANO TUŽEN

Grafiti-umetnik po imenu Christoper Ellis je takođe pre neki dan podneo tužbu protiv kompanije Take Two. Ellis tvrdi da je Rockstar Games kopirao i iskoristio njegove radove bez dozvole, i to ništa manje u igri Grand Theft Auto 3 (radi se o svima poznatim crtežima iz igre). Ellisov tag je "Daze" i grafiti i s tim potpisom su se pojavljivali na mnogim lokacijama, ali i u knjigama posveženim grafitima, tako da bi Ellis mogao da ima jak slučaj protiv Take Two Interactivea, iako se verovatno radi samo o sličnom stilu crtanja.

KONZOLE PREKO MONITORA

Britanska kompanija Venom je objavila da se od nedavno širom Evrope u prodaji može naži njihov najnoviji, i kako tvrde, najpouzdaniji do sada adapter pomožu kojega možete priključiti bilo koju konzolu na bilo koji VGA monitor. Adapter je kompatibilan sa PlayStation, PS2, Xbox, i GameCube konzolama u PAL i u NTSC verzijama, a košta bijednih 90 evra.



FILM O TIHOM BRDU

Silent Hill je definitivno na pravom putu da bude ekranizovan, jer je izdavač ovog kultnog horror serijala Konami objavio da su producent Samuel Hadida i kompanija Davis Films otkupili prava na film zasnovan na ovoj igri. Iako se još ne zna ništa o budžetu i rasporedu snimanja, Konami je objavio da će tvorci igre blisko sarađivati sa filmadžijama u pisanju scenarija, dizajnu likova i monstruma, kao i na komponovanju muzike. Konami je takođe najavio da je u pregovorima oko ekranizacije još nekih svojih licenci...



:) BONUS SMS

Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:

063/ 333 123

NE odgovaramo putem SMS-a

Bilo bi lepo da objavite kompletno resenje igre ICO (PS2), a ne samo ultra mega hitova kao sto je Vice City!

BONUS

Veruj nam da bi to vrlo voleli. Prema toj igri odredjeni clanovi redakcije gaje velike simpatije. Ali zakoni trzista su neumoljivi. Moramo prvo objavljivati resenja igara koja se najvise traze i to je to.

Whazzzup Bonuse. Kada cete opisati FF Tactics i Pokemon Ruby/Saphire za GBA? Posjedujem PC, N64, GB i GBC a uskoro dobijam i GBA. Znam da se ne bavite PC-jem ali molim vas da mi kazete da li postoje FF9 i Chrono Cross za PC. Svaka cast igracu od 40 god. ali on nije najstariji igrac. Moj komsija ima 53 godine i upravo je zavrsio igru Legend of Dragoon i sada obradjuje FF7. Aj molim vas odgovorite. Dubravac Igor, Modrica

BONUS

Opisacemo ih cim se budu pojavile na nasem trzistu jer obe ove igre postoje samo u Japanu. Niti FF9 niti Chrono Cross ne postoje za PC. I svaka cast komsiji...

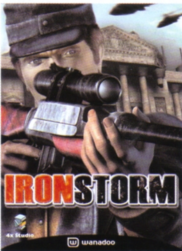
I BLOODRAYNE NA FILMU!

Majesco i producentska kuća Boll KG su objavili da je postignut dogovor prema kome je Boll KG stekao prava na snimanje filma inspirisanog Majescovom akcionom igrom BloodRayne. Film o vampiruši sa S&M stajlingom koja se bori protiv Nacista že režirati kultni Dr. Uwe Boll, tvorac mnogih B horor filmova, među kojima su House of the Dead i Alone in the Dark! Snimanje će započeti 2004 a budžet filma že biti oko 30 miliona USD... Ni holivudska B produkcija nije što je nekad bila...



WANADOO MICROIDS

Kompanija Wanadoo je prodala svoj odeljak za interaktivnu zabavu, Wanadoo Edition, Microidsu, tako da sada ova kanadska firma drži 12 procenata Wanadoovih akcija. Inače, Wanadoo Edition je zaslužan za objavljivanje igre Iron Storm za PS2, a razvio je i naslove kao što su Inquisition i Next Generation Tennis. Ne zna se koje će nove igre proisteći iz ove kupoprodaje, ali se zna da ovo ne znači da će Wanadoo napustiti sve poslove vezane za igre. Naprotiv, ovaj potez bi trebalo da im omogući da se usredsrede na online igre.



IGRE OTKRIVAJU TAJNE MOZGA!

Istraživači na Univerzitetu Kalifornije i Los Anđelesa (UCLA) su pomoću video igara uspeli da istraže kako tri vrste moždanih ćelija intereaguju i omogućavaju mozgu da reguje na vizuelne podatke iz okoline, te tako i da omogući ljudskom biću snalaženje u prostoru. Naravno, igre (jedna od njih je izgleda bila Crazy Taxi) su korišćene kao izvor vizuelno-navigacionih podataka, a subjekti eksperimenta su ih igrali dok su naučnici merili njihove reakcije, kao i aktivnost ćelija. Ovo istraživanje bi moglo da pomogne u borbi protiv moždanih bolesti, od kojih je najprominentija Alchajmerova.



KUL KONTROLE

Japanski Nyko Technologies je na tržište pustio svoj prvi miš sa tzv. Air Flo tehnologijom koja je proslavila njihove kontrolere za konzole. Nykova Air Flo tehnologija se zasniva na uređajima s ugrađenim kulerom koji hladi korisnikove ruke kroz specijalan sistem pora na uređaju. Kompanija tvrdi da ovaj "kul" osežaj čini igranje mnogo ugodnijim.



NOKIA GAME 2003

Nokia je objavila da planira interaktivni događaj po imenu Nokia Game 2003. Radi se o avanturističkoj igri koju će moći da igraju stanovnici 35 zemalja, na deset jezika, ali samo na Nokia 3650 telefonima ili Nokia N-Gage konzoli. Ova mrežna igra se može besplatno preuzeti sa sajta NokiaGame.com ili se može aktivirati preko specijalne promotivne eletkronske kartice koja že se dobijati u specijalnim promotivnim Nokia N-Gage paketićima, koji že biti u prodaji veoma kratko vreme od kada se N-Gage pojavi u prodaji 7. oktobra 2003. Nokia Game 2003 se sastoji od tri dela - avanturističke igre, komunikacije s drugim igračima i interakcije sa heroinom igre, Flo. Igra goni igrače da razmenjuju informacije, a to im je omogućeno preko Interneta SMS-a, e-maila, chata, i interactive voice response (IVR) pozive - no, samo tokom desetodnevnog perioda koji počinje 19. novembra. Povrh toga, igrači će moći da uploaduju svoje rezultate, da downloaduju "ghostove" i nove modove za igru. Najbolji igrači iz svake od 35 zemalja će dobiti Nokia N-Gage. Registracija je počela 12. septembra.





:) BONUS SMS

Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:

063/ 333 123

NE odgovaramo putem SMS-a

Dobar dan, kako ste. Sada imam jedno pitanje: da li bi mogli da nam kazete sta se desava sa igricom Duality za Xbox i PC?

BONUS

Ne mozemo ti pomoci. Nema ama bas nikakvih vesti o ovoj igri.

Drzim u rukama moj omiljeni casopis i prosto ne mogu da verujem... Pa dobro bre ljudi kada cete da objavite resenje za Silent Hill2. Pa i treci deo je odavno izasao. Da i ne pominjem igre kao sto su MGS, Devil May Cry, Final Fantasy X... Pozdrav od drustva iz Cacka!

BONUS

Kao sto vidis poceli smo sa objavljivanjem resenja za dvojku. U ovom broju je na red stigao MGS 2. Tebe i drustvo mozda obradujemo vec u sledecem. A sta kazes?

Redakcijo Bonusa, da li se secate igrice Disney's PK (PS2, br. 28)? PK znaci Power Kwack! Da li sam zasluzio cokoladu? Jesam li? Jesam li?

BONUS

Jesi. Milose, Miloseee... Trazi te jedan decko...

THX STANDARD ZA ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts i THX (kompanija koja je uvela poznati standard ozvučenja koji se primenjuje u bioskopima) su potpisali ugovor prema kome će EA igre uskoro biti obeležene THX oznakom. Prve igre koje će nositi taj sertifikat su SSX 3, The Lord of the Rings: The Return of the King, Medal of Honor: Rising Sun, Need for Speed Underground, i James Bond 007: Everything or Nothing.



UBI SOFT TUŽAKA

Ubi Softov odsek u Montrealu je podneo tužbu protiv pet bivših zaposlenih (koji su radili na igri Splinter Cell) jer su napustili ovaj studio i zaposlili se u novootvorenom EA-ovom studiju u istom gradu. Francuski izdavač se poziva na klauzulu iz ugovora prema kojoj je zaposlenima zabranjeno da se zaposle u konkurentskoj firmi godinu dana pošto prestanu da rade za Ubi. "Ovakva pravna akcija efektivno uništava njihove karijere. Sada bi trebalo da se ili odsele iz Montreala ili da rade u McDonald'su godinu dana," izjavio je Jeff Brown iz Electronic Artsa. Kako stvari stoje, ovakve klauzule se veoma retko realizuju, ali EA se plaši da bi ovaj put mogao da bude postavljen neugodan presedan.



MOBILNI TOMB RAIDER

Eidos i Vodafone su udružili snage kako bi se Tomb Raider pojavio na Vodafone mobilnim telefonima. Prema ugovoru, Vodafone sada ima ekskluzivna prava na igre i animirane screensavere, koji će zainteresovanima biti dostupni preko Vodafone live! Službe u 22 zemlje. To uključuje tri Tomb Raider platformske avanture kao i melodije, screensavere i wallpapere.



N-GAGEU TREBAJU IGRE!

Nokia je započela nagradnu igru za sve tvorce video igara u Evropi i Severnoj Americi. Nagradna igra se zove ConnectCoder N-Gage Mobile Game Deck Game Battle 2003 (uh!), a u suštini se radi o pozivu svim entuzijastima i razvojnim timovima da naprave originalnu igru za N-Gage koja će koristiti prednosti ove konzole tj. prenosivost i lako povezivanje s drugim igračima. U tu svrhu Nokia je obezbedila alatke i emulatore za besplatan download. Svoje tvorevine možete poslati do 31. januara, a tvorci tri najbolja projekta će međusobno podeliti nagradni fond od 30,000 evra i biže im obezbeđeno prisustvo na Game Developers konferenciji 2004.

GRAN TURISMO ČEKANJE

Polyphony Digitalov novi Gran Turismo, četvrti po redu, odložen je za 2004. godinu, sudeći prema objavi prestavnika kompanije Sony Computer Entertainment America. Iako je prvobitno najavljen za ovu zimu, datum izlaska naslova GT4 je sada TBA 2004.



GDE JE LOST TOYS?

Britanski razvojni studio Lost Toys, sačinjen od ljudi koji su nekada radili u Bullfrogu i Electronic Artsu, je krajem prošle nedelje zauvek zatvoren. Lost Toys nije ostavio preterano veliki trag na tržižtu - studio je uradio dva naslova - MoHo i Battle Engine Aquila, a u toku je bio rad na igri Stunt Car Racer Pro kada je stigla odluka da se studio zatvori. Kao što se radi u ovakvim slučajevima, na redu je rasprodaja intelektualne svojine.

lost toys
WWW.LOSTTOYS.COM

:) BONUS SMS

Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:

063/ 333 123

NE odgovaramo putem SMS-a

Da li znate sa kog sajta mogu da skinem igrice GTA, GTA London 1969? Unapred zahvalan Slobodan iz Subotice.

BONUS

Cak i kad bi nasao sajt sa kog bi ih skinuo, tesko da bi mogao da ih svuces na svoj komp kod kuce jer su ipak u pitanju ogromni fajlovi. Eventualno ako ti neki rodjak radi kod nekog provajdera...

Gde ste Bonusovci! Kao prvo svaka cast za sve tajne igre GTA Vice City! Ali gde i kako mogu da nabavim onih sedam CD-ova sa soundtrackom iz igre?

BONUS

Hvala, hvala. Soundtrack za Vice City mozes nabaviti samo u inostranstvu ili putem interneta. I inace ima ukupno OSAM CD-ova sa soundtrackom iz igre!

A mozemo li mi da predlozimo neke igre koje bi bile objavljene u rubrici Retro?

BONUS

Ako vas pamcenje sluzi samo vi predlazite. Na taj nacin cete nam olaksati izbor.

NINTENDO NA FAKULTETU

Nintendo i britanska kompanija SN Systems su objavili dogovor prema kome će četiri najjača britanska univerziteta prirodnih nauka biti snabdevena tzv. "development kit"-ovima za Nintendo GameCube, hardversko-softverskim paketima koji omogućuju tvorcima igara da prave igre za tu konzolu. Shodno tome, ti univerziteti će od sada nuditi i kurseve koji će od polaznika stvarati obučene tvorce igara za GameCube. Ti univerziteti su University of Hull, University of Abertay, University of Northumbria i John Moores University u Liverpulu. Ne zna se da li će se i drugi britanski univerziteti priključiti ovom trendu.



GBA U VIŠE IGRAČA

GBA u više igrača nije nikakva novost, pomisližete vi. Ali, šta ako vam kažemo da se misli na igranje u više igrača BEZ kabla? Naime, Nintendo je najavio da uskoro (početkom sledeće godine) planira da na tržište izbaci najnoviji uređaj kojim će ući u trku za održanje svog apsolutnog primata na polju prenosivog igranja, primata koji će uskoro pokušati da mu ugroze Nokia i Sony. Uređaj će omogućavati bežično igranje u više igrača preko Game Boy Advance konzole, a šuška se i o nekim drugim mogućnostima...



CIA AKCIJA

Američka obaveštajna agencija CIA je spremna da potroši nekoliko miliona dolara za razvoj igre koja bi služila treningu njenih ljudi u borbi protiv terorizma - ili, kako predstavnici CIA-e kažu "da im pomogne da njihovi analitičari razmišljaju kao teroristi". Washington Times javlja da CIA-in centar za borbu protiv terorista sarađuje sa Institutom za kreativne tehnologije iz Los Angelesa na igri u kojoj su igrači (odnosno analitičari CIA-e) u ulozi vođe terorističke ćelije ili kurira za teroriste ili agenta američke carine i slično. Projekat još uvek nije zvanično odobren, ali ima dobre izgleda da uskoro bude. Ipak, male su šanse da će ova igra kada bude razvijena biti dostupna javnosti.



KILL. SWITCH

Izdavač:	Namco	Proizvođač:	Namco	Žanr:	Akcija pucačina	Datum izlaska:	28/10/ 2003



Detalji priče još uvek nisu dostupni ali lika kojeg ćete voditi možete zamisliti kao hibrid Robocopa i Sam Fishera iz Splinter Cella. Nekada nekakav operativac kome su bio-inžinjeri napravili nekakvu daljinsku kontrolu cerebralnog korteksa. Drugim rečima haj tek marioneta koja ubija. Igra će biti bazirana na misijama sa lokacijama kao što su izbombardovani gradovi na istoku do naftne platforme na moru kao pozornice za vojnu akciju iz trećeg lica. Večinu vremena ćete biti u napadu i to ne tihom napadu. Kada jednom završite posao vreme je da nađete LZ (šta god to bilo) i izvučete se odatle.

Jedinstveni aspekt igre je Offensive Cover System (OCS). To je fensi način da se kaže sledeće - da će naša daljinski upravljana lutkica vrlo dobro umeti da nađe zaklon kada tanad počne da zviždi oko glave. Poenta je da će za zaklon uzimati sve što stigne od izgorelih automobila, gomile starih guma do stubova od zgrada - jednom rečju sve što će primiti metak umesto njega. Kontrole su već fino podešene i uklapaju se u trenutnu situaciju - kontekst senzitivne ako vas neko pita. Držanjem L dugmića prilazeći zidu ili bilo čemu što se ne kreće, baja će zauzeti zaklon. Čak će se potruditi da se sakrije iza bilo kojeg oblika koji mu uzmete za zaklon, mada ne morate preterivati sa idejama (znate onaj - u Etiopiji se igraju klinci žmurke i sada jedan kaže "ajde ajde izlazi iza tog drveta vidim te", a odgovor glasi "koji od nas devetorice?").

Ali nije samo defanzivni sistem dobro promišljen, mislili su u Namcu i na ofanzivu. Sa desnom palicom možete nišaniti i dok ste iza zaklona - samo dovedite nišan na metu. Onda lepo iskočite, ošinete letalni (ne, nije slovenački za leteći nego smrtonosni) projektil i šibate dalje. Dobro, nije baš tako lako jer svaka puška ima trzaj i slično, ali je to sasvim kul strategija nišanjenja. Ako nemate dovoljno hrabrosti da ustanete i oprašite ih, a vi upotrebite ovu taktiku tzv. mišje nišanjenje. Ako pritisnete obarač dok ste u zaklonu vaš lutak će gvirnuti iza zaklona i raspršiti olovo. Nije baš precizno kao nišanjenje ali ako hoćete da vaš borac ostane živ - držite se iste.

Veštačka inteligencija protivnika će morati da bude na jakom nivou da ih ne bi sve posmicali kao zečeve. Ali za sada sve izgleda sjajno - neprijateljske snage će smireno napredovati i truditi se da vam zađu sa boka ili vam dođu u mrtav ugao. Takođe je među CPU snagama popularna granata pa ako ostanete predugo na jednom mestu u pokušaju da snajpujete nekog od neprijatelja često će vam neki od njih prići neprimećen i zavitlati granatu što ćete primetiti kao kišu šrapnela.

Grafika je kao što vidite optimizovana u jednom cilju, modeli vojnika su odlični kao i efekti pogodaka - zavisno od mesta pogotka oni će drugačije padati. Zona naftne platforme izgleda vrlo efektno kada bljesak munje osvetli snajperiste u daljini...

Jedina mana ove igre će biti nedostatak multiplayer moda, ali šta ćete, i Pinokio je bio usamljeni lutak...





Konzole za koje će izaći igra	
Playstation 2	DA!
Game Cube	ne
Game Boy Advance	ne
X box	DA!
Ps one	ne

MANHUNT

Izdavač:	Rockstar	Proizvođač:	Rockstar North	Žanr:	Stealth	Datum izlaska:	19/11/2003



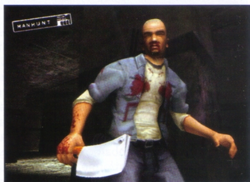
Rockstar North se vraća sa prvom igrom posle Vice Cityja u poređenju sa kojom kontroverzni GTA izgleda kao crtić sa Duškom Dugouškom. Ovi momci su zaista rešili da dodatno uznemire čak i svoje najošinutije fanove (Mić brate - jur gona lav it...).

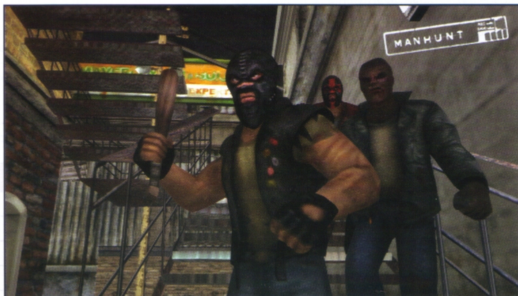
NOVI GTA?

Grafika i kontrole su dosta slične onima iz prethodnih Grand Theft Auto igara ali se sličnost tu završava. Dok je GTA otvorena koncepcija Manhunt je linearni-poješćete-nokte-od-straha-i-užasa triler. Gde je GTA Tarantino fazon kroz šalu, Manhunt je nablaže rečeno UZNEMIRUJUĆE ironičan.

Dok je GTA pun brze akcije i impulsivnog dejstva, Manhunt vas tera u senku dok se pažljivo krećete kroz lavirint opasnosti.

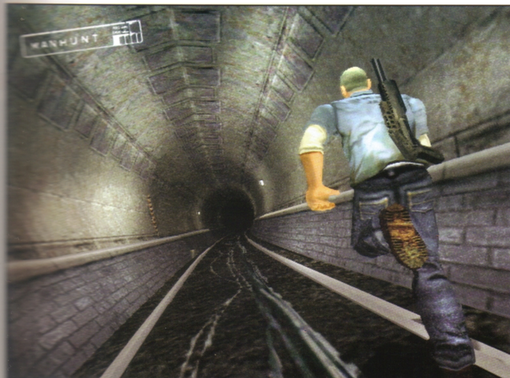
James Earl Cash je anti-heroj igre - osuđenik na smrt koji otkriva da je njegova egzekucija bila lažirana. Njegov neviđeni "dobročinitelj", poznat samo kao The Director iliti Režiser, ga kontaktira samo uz pomoć slušalica i vodi ga kroz opasnu igru preživljavanja sa jasno izraženom sadističkom crtom. Režiserova pozornica je Carcer City, napuštena industrijska zona. U određenim delovima grada Režiser je pustio na ulicu lude serijske ubice i brutalne bande kojima je obećao nagradu za Cashovu glavu. Dok se Cash bori za opstanak, on je pod nadzorom kamera koje snimaju ceo prizor.

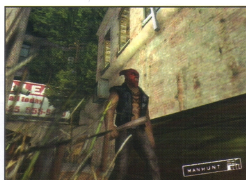


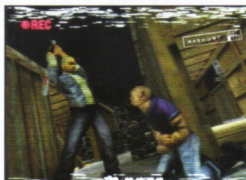


Manhunt je vrlo tvrdokorni dodatak taktičko-akcionom žanru, sa drastično drugačijom notom od ostalih naslova u žanru. U Metal Gearu i Splinter Cellu, na primer, stealth (šunjanje) je borbena neophodnost. Heroji u obe ove igre su obojica borci protiv rata koji se trude da naprave što manje štete. Snake koristi sredstva za uspavljivanje da bi "smirio" svoje protivnike. James Earl Cash je potpuno druga krajnost od ovih likova. Dok je njegova prošlost još uvek nepoznata (i možda neće biti ni otkrivena) on sigurno nije osuđen na smrtnu kaznu zbog prekoračenja brzine. Dodajte tome činjenicu da ga progone druge ubice i možete samo zamisliti kakvu taktiku preživljavanja će morati da primeni ako hoće da se izvuče čitav.

James Earl Cash je progonjeni. I iako ne može da pravi zvezde, pravi špage među zidovima ili visi sa ivice, sigurno da ume dobro da se sakrije u senci (tj. u "bezbednim zonama" kako ih nazivaju u Rockstaru), proviruje iza ćoška i prišunja pomalo nalik na Snakea. Takođe







može da ukloni tela "klonulih" protivnika da ne bi izazvao suvišnu i neželjenu pažnju. Na početku igre Cash nema nikakvog oružja u rukama. Njegovo prvo oružje je u stvari jedno od najšokantnijih - obična plastična kesa.
I naravno da će je koristiti za davljenje neprijatelja!!! Uhhh...
Gonjen od strane Režisera Cash će mnogo puta upotrebiti ovo i još mnogo drugih tradicionalnih instrumenata, hladnih i toplih, tupih i oštrih predmeta (noževi, flaše, pajseri, sačmara...) ne samo da ubije progonitelje, već da ih ubije na đavolski pogane i užasavajuće načine!

Muzika je u igrama mnogo, mnogo puta do sada upotrebljena za stvaranje mračne atmosfere, ali Manhunt koristi zvuk kao primarni deo svog gameplaya na vrlo zanimljiv način. U početku su u Rockstaru planirali mapu terena ali je ona kasnije izbačena. Cashova jedina indikacija onoga što mu je izvan vidokruga jeste zvuk. U donjem desnom delu ekrana je nešto kao radar koji predstavlja Casha u sredini. Samo kada neprijatelj napravi zvuk on se pojavljuje na radaru. Tihi, nepomični zlikovac, koji samo čeka i vreba je NEVIDLJIV. Kada Cash napravi neki suvišan zvuk gazeći po staklu na primer ikone neprijatelja menjaju boju čime pokazuju povećanu budnost neprijatelja. Odlazak u bezbednu zonu tada možda neće bii dovoljan jer ukoliko ste bili u vidokrugu neprijatelja on će poći za vama. Ovo je vrlo napet sistem koji Cashu daje samo deliće informacije, ali ćete zato non-stop biti na ivici nerava!

Rockstar je odabrao Dolby Pro Logic kao svoj zvučni sistem za ovu igru nasuprot DTS-u, jer je softver napisan specijalno za Manhunt u tom formatu. Local Sound Field Modeling omogućava zvucima da budu prilagođeni okolini što znači da ćete čuti različit zvuk ako šutnete konzervu u blatu ili na asfaltu. Detalji kao što je ovaj pomažu da se stvori svet u kome svako krckanje ili škripanje može jasno da nagovesti šta ili ko je proizveo taj zvuk.

"Money Shot"

Iz dva nivoa koje smo imali prilike da vidimo bilo je jasno da se cela poenta igre vrti oko, prema rečima samih Rockstarovaca, oko "money shota." Elem, dok se Cash tiho prikrada neprijateljima koji nešto trtljaju među sobom iznad njihovih leđa se pojavljuje ikona mete. Kada Cash dospe u poziciju za udarac, on podiže ruku i prosti klik na dugme će pokrenuti animaciju ubistva. Ali pošto kod Rockstara "previše" nije i dovoljno - na osnovu distance od mete zavisi i "kvalitet" egzekucije. Bela meta znači hitro ubistvo, zelena meta je njegov standardni zlokobni udarac, a crvena meta znači, hmmm... bolje idite po kesu jer će vam biti zlo. Kada egzekucija počne, perspektiva se menja do položaja kamere, slika postaje zrnasta i svaki brutalni udarac postaje deo "Reality TV" kompanije.

Manhunt je na dobrom putu da se pojavi pre kraja godine. Veliko pitanje je pred nama, pitanje sadržaja igre koji je verovatno nešto najmračnije što se do sada stvorilo. I Silent Hill u sebi sadrži dobru dozu horora ali on je jasno u sferi fantazije. U Manhuntu, ubistva se ponavljaju i ponavljaju, ne samo na realističan način već sa stilom kakav poseduje samo James Earl Cash. Nijednom detetu ne sme biti dozvoljeno da priđe na kilometar od ove igre. Grand Theft Auto naspram ovoga deluje kao veseli crtić.
Mada čak i da se svi gameplay elementi savršeno uklope ostaje pitanje ukusa. Ako postoji takva stvar kao "otići predaleko" onda Rockstar definitivno hoda po samoj ivici. Ali ako igrači žele ono što im Rockstar North nudi eto još jednog obijača blagajni.



Konzole za koje će izaći igra	
Playstation 2	DA!
Game Cube	ne
Game Boy Advance	ne
X box	ne
Ps one	ne

WHIPLASH

Izdavač:	Eidos Interactive	Proizvođač:	Crystal Dynamics	Žanr:	Akcija platforma	Datum izlaska:	04/11/2003



Ako vam je dosta platformi sa slatkim životinjicama koje koriste politički korektne napade, Eidos imaju zeca i lasicu koje bi želeli da upoznate.

Whiplash je priča o Spanxu lasici i Redmondu zecu, koji su zamorčići u razvojnoj laboratoriji zle Genron korporacije. Spanx je bio toliko puta izložen elektrošokovima da je lagano flipnuo, a Redmond, koji je u standardnoj postavi kada se testiraju novi kozmetički proizvodi, je toliko naprskan sprejom za kosu da mu je krzno postalo neuništivo. Priča počinje tako što su njih dvojica vezani jedan za drugog (ne emocijama nego lancima) na putu da budu likvidirani pošto više nisu ni od kakve vrednosti korporaciji. Nekim čudom oni uspevaju da izbegnu smrt ali su i dalje vezani jedan za drugog. Njihov cilj je da pobegnu iz objekta korporacije i da usput oslobode što više njihovih drugara pri tome lupajući i uništavajući što više laboratorijske opreme.

Iako postoje dva glavna lika vi u stvari kontrolišete samo Spanxa. Redmond je u stvari - oružje. Pošto je on neuništiv i na lancu Spanx ga može zavitlati unaokolo. U svom osnovnom "običan zekan" modu frenetični Spanx ga vitla kao topuzinu. Pogodno smešteni predmeti kao





vatrene, ledene i toksične kutije ga mogu transformisati u još mnogo toga. U sprezi sa vatrenom kutijom na primer, on postaje vatrena lopta kojom možete "potpaliti" neprijatelje. Nije da je potrebno da vam objašnjavamo ali Redmondu se nimalo ne dopada da bude u različitim agregatnim stanjima što će često "objašnjavati" svom drugaru-kolegi-beguncu.

Kontrole su dovoljno jednostavne da bi vrteli zeca kao od šale već posle par minuta. Postoji par standardnih napada i poneki način da ih modifikujete. L2 dugme na primer pretvara regularni napad u šašavi napad gde Spanx zavrti Redmonda u kompletnom krugu blizu poda i time počisti po nogama zle naučnike,





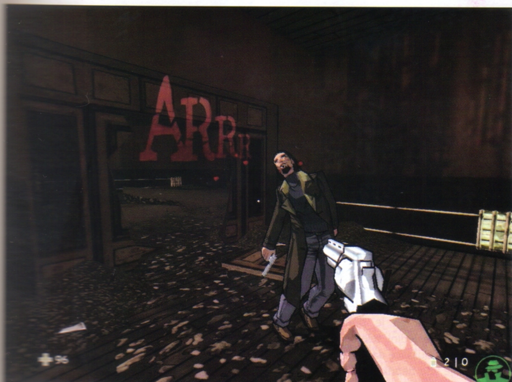
čuvare i ostale neprijatelje u blizini. Postoje čak i neki strateški detalji u okviru ove bliske borbe. Razbijte mar kaveza sa majmunima i dobićete par saveznika u ratu protiv Genrona.
Humor u igri je nešto što bi očekivali od igre u kojoj umakanje zeca u toksičnu supstancu nije samo dozvoljeno već i preporučljivo. Tokom jednog nivoa, ne primer, vaš zadatak je da sprečite grupu otkačenih naučnika da se igraju "ispali hrčka iz topa" u kojoj mališani bivaju ispaljeni iz topa u zid u cilju provere preciznosti oružja.

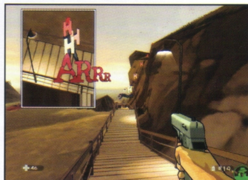
Whiplash izgleda kao zabavan i otkačen naslov ali videćemo kako će izdržati nalet ostalih platformi pred kraj godine. Ne zaboravite Jak i Daxter drugi deo samo što se nije pojavio...

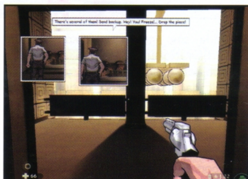
Konzole za koje će izaći igra	
Playstation 2	DA!
Game Cube	ne
Game Boy Advance	ne
X box	DA!
Ps one	ne

XIII

Izdavač:	Ubi Soft	Proizvođač:	Ubi Soft	Žanr:	Akcija/Pucačina	Datum izlaska:	09/11/2003





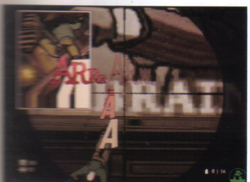




Ubisoftova nova pucačina iz prvog lica će ubrizgati vrlo potrebnu dozu originalnosti u žanr u kojem je mnogo bitnije oružje i broj fregova nego priča i stil.

Prosto je neverovatno da je "trinaest" izazvao toliku buku. Strip prema kojem je igra bazirana popularan je uglavnom samo u Francuskoj a žanr pucačina iz prvog lica je prilično zasićen tako da bi igra mogla da osvoji simpatije publike mora da bude zaista mnogo drugačija.
Prva stvar koju valja pomenuti u bilo kojoj raspravi o XIII je sasvim zasluženo - cel shaded grafika. Cel shading nije više novina ali je u ovoj igri primenjen da bi ostvario jedinstveni cilj – da omogući igraču da igra živi strip. Upotrebom cel shadinga Ubisofotvci su ostvarili grafičku umetnost stripa sa neverovatnim detaljima. Čak su dodali i onomatopeju da bi prikazali "bat" dolazećih koraka, "argh" palog neprijatelja ili "klik" praznog oružja sa velikim animiranim fontovima, što se sve savršeno uklapa u crtani milje XIII. Igra nagrađuje preciznost sa sjajnim zumovima head shotova i prelive video sekvence u game engine bez imalo prekida... Za "trinaesticu" slobodno možete reći da je igra sa stilom.
Ispod tog osvežavajućeg izgleda je i intrigantna priča, a u paketu dolaze i amnezija i paranoja naizmenično. Glavni lik se budi bez sećanja a tetovaža na njegovim grudima predstavlja (pogodili ste) broj XIII. Situacija izgleda glatko izvedena iz Robert Ludlumovog Bornovog Identiteta, ali posle početnih sličnosti priča ide u svom ludom smeru. Glavna inspiracija priče je original stripa, tačnije prvih pet brojeva.

Igra počinje sa osećajem konfuzije... zamućena vizija, labave kontrole i ni najmanji nagoveštaj šta se to u stvari dešava. I pre nego što dobijete bilo kakve smernice bivate uvučeni u crno bele flešbekove koje igrate iz perspektive glavnog junaka. A onda počinje jurnjava - trčite i trčite brzo. Na prvih par nivoa nećete imate prilike da se mnogo šunjate jer svi pokušavaju da vas ubiju. Samo sa ključem od nekakvog pretinca sa sobom putujete unazad kroz svoja sećanja i unapred u srce zavere. Bravo!
Kako se kluko priče odmotava, imate osećaj da stvarno bivate ugroženi. Igrači koji bez predznanja uđu u ovu igru biće skoro šokirani.
Kao i u svakoj pucačini oružje ima ključnu ulogu ali za razliku od Quake i DOOM pristupa ovde se oružje nalazi svuda oko vas. Stolice, krhotine stakla, lopate - sve što ima oštru ivicu može biti upotrebljeno kao sredstvo za samoodbranu. Možete čak koristiti i tela eliminisanih neprijatelja.
Samo da se razumemo, nemojte misliti da ćete biti uskraćeni za tešku artiljeriju. Oduvek omiljeni favoriti kao što su sačmara i snajper su i ovde prisutni, plus simpatični mali samostrel (sa optikom) koji odapinje svoje strelice u filmskom maniru. Tu su i automatska oružja raznih vrsta kao i gadno sečivo. Oružja velikog dometa se ne zumiraju kao u većini pucačina već imate tri pretpodešena položaja uveličanja. Svako oružje ima i sekundarnu upotrebu, ma čitava paleta nasilja.
Kompletan fokus igre je na brzoj akciji. Osećaj dok igrate je više kao potera nego kao špijunski roman.





Konzole za koje će izaći igra	
Playstation 2	DA!
Game Cube	DA!
Game Boy Advance	ne
X box	DA!
Ps one	ne

NOKIA N - GAGE





Kada smo negde početkom godine najavili Nokiu N-Gage rekli smo da će se pojaviti krajem godine i pritom smo smatrali da smo prilično optimistični sa takvom prognozom. Ali su Finci izgleda bili vredni kao mravi pa su konzolu-mobilni telefon izbacili još značajno ranije. Zvanična premijera Nokijinog švajcarskog vojnog noža među portabl sistemima je bila čak 7. oktobra. Jer ovo nije samo igračka konzola, već i mobilni telefon, MP3 plejer, FM radio, organajzer, internet browser (za stranice predviđene za pristup sa mobilnog telefona), a tu su i nagoveštaji još nekih funkcija npr. daljinski upravljač za vaš TV aparat, naravno ukoliko downloadujete pravu aplikaciju. Nokia tvrdi da će ovo čudo tehnološko čudo zauvek promeniti svet mobilnih igara, ali da će ova napravica tako nešto ostvariti pokazaće samo vreme. Mi smo proveli nekoliko dana igrajući se sa novom igračkicom i izveli smo kratke zaključke na temu hardvera, softvera i ukupne multifunkcionalnosti koju uređaj pruža. Povrh toga smo uradili i kratke opise dve od nekoliko igara koje su se pojavile zajedno sa konzolom.

The Hardware

Opšte je mišljenje u redakciji da bi ovakva stvarčica mobilni telefon-konzola-MP3 plejer- ostalo mogla da napravi pravi bum na tržištu. Dodatnu težinu joj daje činjenica da iza nje stoji Nokia. Međutim ovakav kakav je objavljen N-Gage pati od sindroma školskog programa srpske gimnazije - zna sve po malo ali ništa ne ume vrhunski. Kao telefon, N-Gage je natrpan opcijama ali je pomalo kilav za upotrebu. On je jedini telefon za koji vam stvarno trebaju slušalice da bi ga koristili jer su mu dimenzije vrlo neprikladne da bi ga koristili na isti način kao i običan (mali) mobilni telefon. Pitanje se postavlja, koliko su spremni korisnici da uvek sa sobom vucaraju kablove? Kao MP3 plejer, prilično je velik i pritom ima dosta ograničenu memoriju. Funkcija koja mu najbolje leži je funkcija konzole za igranje jer su mu i forma i raspored tastera vrlo dobro zamišljeni. Ali najosetljivije pitanje je cena - skuplji je čak i od PlayStationa dvojke i od Xboxa!!!

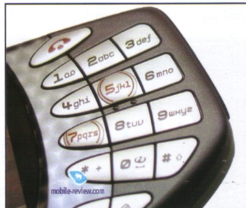
Multiplayer opcije su nesumnjivo najjača tačka N-Gagea. Ali da bi iskoristili te multiplayer mogućnosti potreban je i adekvatan (čitaj kvalitetan) softver, kojeg za sada jednostavno nema. Barem ne među igrama koje su se pojavile zajedno sa N-Gageom.

Još jedan prilično neugodan nedostatak je način zamene igara. Da bi zamenili igru, tj. da bi zamenili MMC karticu na kojoj se igra nalazi, morate rasklopiti čitav telefon (uključujući i skidanje i potom i vraćanje baterije u svoje ležište)... Ni malo zabavno, ali šta ako ovu zamenu treba da obavite dok ste negde u pokretu, na primer u prevozu ili slično? Mogućnost da vam nešto ispadne i ošteti se je vrlo realna. A da li smo vam pomenuli činjenicu da N-Gageu treba nekih 25 sekundi da "podigne sistem", uključi se u mrežu i prepozna igru?

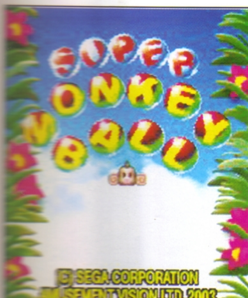
Zaključak koji smo mi izveli je sledeći. Za one koji vole povremeno da se poigraju a trenutno nisu opredeljeni koji bi telefon kupili N-Gage je sasvim dobar izbor. Kao posebna platforma za igranje kako je Nokia pozicionira, mi bi vam preporučili da sačekate i vidite šta se dešava. Inicijalni izbor igara je prilično tanak. Uostalom pročitajte opise koji slede...

Ali opet nikako nemojte zaboraviti da je u pitanju Nokia, kompanija koja prodaje više od 40 miliona telefona godišnje. Čak i ako hardcore igrači ne zagrizu, oni će i dalje imati dobro tržiše na kojem će sigurno moći da plasiraju solidan broj N-Gageova. Ukoliko se budu trudili kao do sada možda ćemo jednog dana videti i neke vrhunske igre za ovu platformu... barem se nadamo.





SUPER MONKEY BALL







Super Monkey Ball je jednostavna igra, zasnovana na jednostavnoj ideji i ona je prosto zabavna za igranje. Verzija ove igre za GameCube je dobila čitav niz fantastičnih ocena, i ne bez dobrog razloga - u pitanju je zarazna logička igra sa krajnje simpatičnim glavnim junakom. I dok majušna N-Gage verzija nema grafičke mogućnosti da ide u korak sa Cubeom ona je i dalje dovoljno dobra da vas impresionira.

Kao igra na mobilnom telefonu, Super Monkey Ball se vrlo uklapa u koncepciju. Na konzoli ova igra je izvanredna ali nije toliko bogata i puna sadržaja kao tipične igre velikog budžeta na koje igrači danas troše pare. Ali na N-Gageu ono što igra gubi od lepote dobija na gameplayu. Spremna za igranje "za poneti", ona je bezazlena i simpatična zabava dok ste u pokretu.

Za one koji nisu upoznati sa ovim Seginim naslovom, ideja igre je na prvi pogled vrlo jednostavna - vaš majmun se nalazi u lopti koja se kotrlja preko raznih i vremenom sve kompleksnijih tabli, usput prikupljajući što je moguće više banana pre nego što stigne do cilja. ALI, ako se sećate onih igračaka u



obliku valjka za pravljenje balončića od sapunice onda se sećate i da je ispod poklopca bio mali lavirint u kojem se nalazila loptica. Zabava je bila u tome da naginjanjem celog valjka sprovedete lopticu do određenog mesta tj. udubljenja. Isti slučaj važi i ovde - vi ne upravljate loptom sa majmunčetom već upravljate kretanjem table. Na taj način ćete bespomoćno majmunče



dovesti do cilja skupljajući poene i pazeći da slučajno ne padne u ambis. Ovo nije nimalo teško na prvih par nivoa ali kasnije postaje ljuta kombinacija mozganja i VRLO pažljivog upravljanja tablom.

Ovo nije igra vrhunske grafičke i zvučne prezentacije, ona samo poseduje gole gameplay elemente koji rade. Dizajn nivoa koji postepeno dobija na složenosti je perfektno izbalansiran da izvežba čak i one koji retko igraju igrice u majstora Monkey Balla. Nikakva priča, nikakav multiplayer, bez introa, bez oružja - samo jedan majmun. Koji dokazuje neke priče o majmunima i zabavi.

E sada, verzija ove igre za N-Gage ima svoje mane. Prvo - frejmrejt, koji često biva dosta spor što je frustrirajuće za igru koja zahteva brze reflekse. U trenutku kada pokušavate da izvedete komlikovan manevar sa loptom (i majmunom u njoj), seckanje slike može da znači razliku između uspeha i neuspeha. Trebaće vam malo vremena da naučite da predvidite gde bi ovakva zastajkivanja mogla da se pojave i pripremite se na to. Ovaj problem nije toliko naporan da bi vam se desilo da izbacite vaš N-Gage kroz prozor ali je definitivno trebalo posvetiti više pažnje ovome u razradi igre.

Igra takođe nije toliko vizuelno privlačna kao ostale platformske igre. Uzimajući u obzir ograničene mogućnosti, boje i teksture nisu nimalo impresivne. Da budemo iskreni, Super Monkey Ball nije igra kojoj su potrebni nekakvi super svetlosni efekti itd. tako da ovo pitanje i nije kritično. Ali zato zvuk zajedno sa muzikom funkcioniše sasvim kako treba.

Najveći nedostatak ove igre je taj što ne podržava multiplayer jer igrajući single player nivoe i akumulirajući banane otključavate mini igre. A ove mini igre kao što su "Monkey Fight," "Monkey Race" i "Monkey Target," su dizjanirane kao party igre i izgledaju sasvim spremne za multiplayer. Začuđujuće je da je Sega zanemarila multiplayer opciju na sistemu koji se ponosi svojim multi-friendly dizajnom.

Mnogi igrači već znaju šta da očekuju od Super Monkey Balla. Port ove igre na N-Gage je dovoljno dobar da izazove onu istu zavisnost koju imaju vlasnici GameCubea prema njoj.

Izdavač:	Sega Mobile
Developer:	Amusement Vision
Žanr:	Logička arkada

TOMB RAIDER







Tomb Raider je postao neizbežan. Lara Croft ulazi u misli i srca svih na sve moguće načine. Ona je junak filma, ona je Angelina Jolie, ona je junak već mnogo video igara... ona je trejdmark. Verovatno i vaša mama zna ko je ona. A sada, Lara Croft je i mobilna. Opasnost! Opasnost! Ne možete je izbeći. Niko ne može. Kako je uopšte došlo do ovoga? Ovaj "novi" Tomb Raider port u stvari uopšte nije loš. Prosto je nazvan Tomb Raider za N-Gage, jer je on upravo to, adaptacija Tomb Raidera iz 1996 godine za PSOne. Sa 15 nivoa u različitim okruženjima fanovi koju budu voljni da zaborave limite kontrola će sigurno uživati.

Najbolje što možemo reći za N-Gageov Tomb Raider je da su iz IdeaWorks3D napravili čudo na ovom ograničenom sistemu. Pligoni, okruženja i da, čak teksture se drže ekstremno dobro uzevši u obzir da je ovo mobilna verzija. Pećine koje su znak raspoznavanja Tomb Raidera su neokrnjene, pa čak i uporedive sa originalnim PlayStation izdanjem. Lara još uvek ima dobru figuru i ukratko to je njen glavni adut na blagajnama.



Kontrole su dobro programirane za N-Gageov kontrolni pad, ali su još uvek vrlo, vrlo spore. Auto run opcija bi mogla opasno da vam pomeri pozadinu. Ona trči sve dok joj ne kažete da stane pritiskajući dugme. Ukoliko imate dovoljno strpljenja, nije nemoguće da napravite neophodne trikove ali savlađivanje upravljanja ne bi trebalo da predstavlja polovinu izazova igre. Kao



dodatak ovom problemu tu je i vrlo spor frejmrejt. Lara još uvek može da skoči u stranu, izmeni oružje, visi sa litice, kao i sve ostale avanturističke zavrzlame ali su komande uopšte vrlo labave.

U igri čak postoji i neka verzija multiplayera, ali vrlo diskutabilnog multiplayera. Planiran je downloadabilni "trkački" mod igre koji koristi providnu figuru druge Lare kojom upravlja vaš protivnik na drugom N-Gageu - tzv. ghost, u kojoj se takmičite ko će pre završiti nivo. Ovo je krativan koncept ali suštinski je ovo dodatak single player iskustva paralelno sa još jednim igračem. Sigurno da postoji potencijala za još downloadabilnog sadržaja u budućnosti ali trenutna situacija je vrlo sputavajuća.

Na kraju se sve svodi na to da li uživate u igranju ovog tipa igara. Što se mene lično tiče, oduvek sam smatrao da je borba kritično loša, dizajn nivoa dosadan, a "atraktivna" heroina zanimljiva koliko lanjski sneg u proleće. Tomb Raider na N-Gageu možda izgleda odlično, ali je ovo single player igra na multiplayer konzoli, i pritom odavno izgustirana igra. Ako ste fan serijala možete ovo smatrati kao nostalgičan pogled na slavne dane serijala. Za ostale, ovo je nešto što ste verovatno davno prerasli.



Izdavač:	Eidos
Developer:	Ideaworks3D/Core
Žanr:	Akciona avantura

04 colin mcrae rally









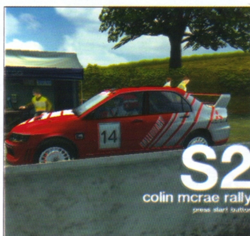
Ako ste ljubitelj trkačkih igara sigurno ste već čuli za ovaj serijal. Codemastersi - kreatori ovog sjajnog serijala, su izbacili prvi deo igre još 1998 sa prvim verzijama za PC i PlayStation kec. Drugi deo je bio izvanredan i zauvek je osvojio tron kralja reli igara na kecu kao. Sa trećim delom igre Codemastersi su prešli na sledeću generaciju konzola, ali je ovaj korak bio malo nesiguran jer je trojka imala neke nedostatke. Ovaj četvrti nastavak je rešio mnoge od tih problema, pa je tu poboljšani fizički model kao i ceo engine, kao i opšti nedostatak vozila i staza. Pitanje je sada da li je ovo igra koja će osvojiti tron reli igara na novoj generaciji konzola? Ogovor će vam dati sledećih nekoliko stranica.

U startnom meniju nalazimo većinu modova koje bi očekivali, kao Championship, Rally, Stages, Quick Race, Options, Extras, High Scores, i u slučaju verzije za Xbox - XBOX Live. O šampionatu ćemo više malo kasnije a sada nešto o ostatku. Cela igra je podeljena u relije koji se održavaju u određenim zemljama - Španija, Švedska, Australija... U Rally modu birate u kojem ćete reliju učestvovati ali ovde ćete voziti trke koje na primer imaju puno skokova ili one sa puno asfalta ili puno šljunka. U Stages ćete biti malo određeniji jer ovde birate zemlju a onda igrate na nivoima koje ste otključali u Championship modu, zatim birate automobil itd... Quick Race je sličan sa tom razlikom da će vam komp odabrati sve parametre slučajnom metodom. U Extras ćete moći da pogledate video kadrove ostalih Codemasters igara i one koje ste otključali u Championship modu. XBOX Live je vrlo jasan i očigledno sjajan dodatak multiplayer delu igre.

Championship mode je suština single player dela igre, i možda ćete biti iznenađeni koliko ćete ga samo dugo igrati. Ako ćemo malo detaljnije da sagledamo stvari možemo da podelimo sva ta reli vozila u nekoliko grupa. Prva i očigledna podela je prema načinu prenosa snage na točkove, pa tu imamo vozila sa pogonom na sva četiri točka i sa pogonom na dva točka, oba u normalnom i naprednom režimu vožnje. Sledeća je grupa B u kojoj imamo vrlo snažne mašine koje zahtevaju vrlo delikatno upravljanje i expert grupa u kojoj je pogled pri upravljanju automobilom limitiran samo na pogled iz kokpita a raznorazne informacije koje se inače nalaze na ekranu su u dobroj meri umanjene dok je podešavanje osetljivosti na oštećenja podešeno na maksimalnu vrednost.

U grupi vozila sa pogonom na sva četiri točka ćete se susresti sa automobilima poput Subaru Impreze WRX 44S, Ford Focus, Peugeot 206, oba u svom Rally izdanju i još poneku zverkicu. Ovi automobili su tipični predstavnici današnjeg relija, ali njima nije tako lako uravljati kao sa njihovim konkurentima sa pogonom na dva točka. U ovoj drugoj kategoriji ćete naći neke od sledećih mašina - Ford Puma Super 1600, Fiat Punto Super 1600, Volkswagen Rallye Golf... I dok su mašine sa pogonom na točka značajno snažnije sa svojih približno 310 konja a njihovi konkurenti sa pogonom na samo dva točka imaju samo oko 200 konja, ovi drugi su značajno lakši za vožnju, tako da je izbor na vama.
U grupi B ćete naći istinski brze automobile sa primerima kao što su Audi Sport Quattro Rallye sa svojih 550 konja, Ford RS 200 sa nekih 420 konja i Peugeot 206 T16 Evo2 sa 480 konja.

Kao dodatak ovim standardnim automobilima (i čitavoj gomili bonus vozila) možete









otključati i neke neočekivane primerke. Klasični Escort Mark II, Citroen 2CV (ma ozbiljno vam kažem), pa čak i Transit kombi, zajedno sa kompletnom Fordovom ergelom. Ovo očigledno nisu najbrže mašine u igri, ali daju pravi komični kvalitet igri. Pokušaj da sa Citroenom vozite neke od najtežih reli staza na svetu je pravi cirkus...

U prošlosti je većina automobila koje ste otključavali bila tu čisto iz zabave i u većini slučajeva nije bilo nikakvog razloga da ih provozate više od jednom. Sasvim jasno. Zašto bi se uopšte upuštali u trku sa starom kantom kada možete odabrati moderni superbrzi auto? Ali sada ste primorani da koristite ova bonus vozila jer su ona integrisana u posebne, inače nedostupne trke.

Višestruke sezone i perfektna prezentacija koju smo videli u Colin McRae 3 dala nam je jako dobru predstavu kako je to biti reli vozač ali su developeri otišli još dalje ovog puta.
Najveća promena u ovom režimu je činjenica da sada možete igrati "kao vi" kroz sva takmičenja i modove igre. Ipak znači kada vidite svoje ime umesto Colina mada i dalje možete igrati za druge timove. Ovo je veliki korak za serijal koji je do sada, recimo to tako, bio vrlo "sebičan". Nemojte nas pogrešno razumeti, svi smo mi voleli da igramo sa Focusom kroz Colin 3 šampionat ali smo isto tako žudeli da upravljamo drugim automobilima a sada nam je i to konačno omogućeno.

U varijacijama na temu, Codemastersi su lukavo uključili i co-op mod. Tako da možete igrati "kao vi", za bilo koji tim i sa prijateljem pored vas kroz ceo šampionat. Najbolji deo ovoga je taj što zbog nepostojanja restrikcija bilo koje vrste možete voziti za različite proizvođače. Ovo možete izvesti u split skrinu sa ghost efektom ili jedan za drugim kao da bi ostvarili pravu reli atmosferu. Ako se odlučite za poslednje možete organizovati takmičenje do 4 igrača kroz ceo šampionat, što je sve daleko zanimljivije nego poređenje vremena na posebnim nivoima kao do sada. Uffff, konačno su to ostvarili. Bravo Codemastersi, zašto vam je trebalo toliko dugo? Još samo fali opcija da nam isporuče mape svih staza i da vam prijatelj izigrava pravog suvozača i čita nadolazeće krivine.

Za sada situacija je sve bolja i bolja zar ne? Ali čekajte ima još. Dodatni modovi trkanja (da kažemo ugrađeni u sezonu šampionata) dolaze zajedno sa buđenjem automobila. Ali pre nego što dobijete nove delove (đunta sa sitnim lutom) tako što ćete osvojiti specijalne nivoe morate odraditi još dodatnog posla da bi ih zaradili.

Šteta je što PlayStation 2 verzija igre ne omogućava detalj koji nam pruža Xbox a to je povezivanje na internet i upoređivanje sopstvenog rezultata (čitaj vremena) sa ostalim ljubiteljima ove igre. Nije da će nas to sprečiti da konzumiramo ovu igru do besvesti ali bi ipak bila interesantna mogućnost.

Za svaki automobil morate izvesti nekakve testove u najgorim uslovima, očigledno na isti način na koji to rade i pravi reli vozači. Mislite da je ovo samo zvrčka da bi vam omogućili da se više uživite u igru? Naravno da jeste, ali odlična zvrčka.

Naravno da nećete moći da upravljate svim ovim sjajnim automobilima od samog početka, tako da ćete morati da osvajate sve teža i teža takmičenja. Ova takmičenja će vas voditi kroz niz lokacija, kao kišni i klizavi pejzaž Japana, glatki asfalt u Španiji, izrazito šljunkovitu Grčku, muljava prostranstva Australije... Svaka od ovih lokacija ima solidan broj nivoa, normalno otežanim sa skakaonicama, kišom, snegom... Tokom vožnje ćete vrlo verovatno oštetiti automobil na ovaj ili onaj način, tako da kada završite nivo moraćete da odradite popravke. Dato vam je 60 minuta vremena za popravke, a na primer popravka izduva traje 13 minuta, a na primer šasija traži svojih 18 minuta, tako da je od ključnog značaja da pravilno odaberete









Ove popravke su bitne da bi mogli da bez većih problema vozite sledeću trku. Drugo, kada završite sve nivoe u nekoj zemlji otključaćete nove bolje delove za vaš automobil i dodatnu opciju koja je u stvari i korisna i zabavna. Poboljšanja mogu biti tipa novi bolji motor, gume za specifičnu podlogu ili nove kočnice. Da bi na primer otključali nove kočnice od vas se zahteva da se [illegible] dovezete do određene tačke na stazi i vozite iznova i iznova. Otključavanje novog tipa guma recimo zahteva da završite stazu za određeno vreme ali sa maksimalnim podešavanjem za trošenje guma. Osvajanje ovih poboljšanja je bitno jer ćete njima fino skinuti suvišne sekunde sa vaših prolaznih vremena, a to je valjda ono što svaki ambiciozni takmičar želi.

Jedna od velikih razlika između Colin McRae Rally 4 i drugih reli igara je ta što ste ovde vi jedini vozač na stazi, pa je apsolutni fokus igre na vašem umeću brzog prolaska kroz krivine, dok ćete na krljanje sa drugim automobilima prosto morati da zaboravite. Pominjali smo to i u opisu prethodnog dela igre, da bi jako voleli da su autori igre ipak ubacili mod u kojem ćete se takmičiti protiv drugih vozača na stazi ali odgovorni za game design očigledno nisu čitali taj broj Bonusa. Šta ćete?

Svaka trkačka igra, ili igra uopšte, može imati puno opcija i mogućnosti ali na kraju se sve u suštini svodi na onaj ne tako lako opisivi "osećaj automobila". Colin McRae Rally 3 je bio sjajna igra, ali ipak je pomalo nedostajalo u tom finom balansu kontrola. Ako bismo bili precizniji, automobili nisu imali dovoljno "težine" i proklizavali su više nego što bi trebalo. Kako to i sami Codemastersi kažu do sada je sam fizički model automobila bio realizovan na taj način da se sve vrtelo oko jedne centralne, nazovimo je težišne tačke. Ali onda je neko od njih došao na ideju da sistem upravljanja poboljša na najrealniji mogući način. Ponašanje automobila se sada oslanja na svaki od četiri oslonca (točka) koji su potuno nezavisni među sobom. Neverovatno je kako se ova promena oseća u smislu realnijeg ponašanja automobila na stazi. Razlika je posebno primetna prilikom prolaska kroz krivine tako da recimo tačno možete da osetite ako je neki točak izgubio oslonac tj. auto kliza baš kako bi trebalo. Rekli smo to i ranije ali moramo ponoviti - Colin McRae serijal je oduvek imao vraški dobro upravljanje, a sada je ono postalo još bolje.

Ova promena je takođe povećala specifičnosti svakog automobila posebno, pa se osećaju i promene u težini automobila, osećaju brzine a najviše se primećuje koliko se različito upravlja automobilima sa različitim pogonima - četiri ili dva točka...
Staro pravilo - lako za naučiti, teško usavršiti - je očigledno primenjeno i ovde jer i nije toliko teško upravljati 4WD mašinom sa automatskim menjačem iz trećeg lica ali kada uključite ručni menjač i pređete u pogled iz kabine čeka vas i te kakav izazov. Standardna težina igre je podešena na taman odgovarajućem nivou, tako da ako tokom vožnje i napravite par grešaka i dalje ćete moći da završite nivo sa solidnim vremenom. Bilo bi možda interesantno videti da se težina progresivno povećava kako vi napredujete sa veštinom upravljanja ali "četvorka" i ovako predstavlja dovoljan izazov.
Na samom kraju nema potreba da vam govorim da li da igru nabavljate ili ne, samo uži-

bonus IGROMER — Izdavač: Codemasters | Žanr: Vožnja | Medij: DVD 1

	KONZOLE		OCENE		UKUPNO
• 1 igrač	• PS2	✓	GRAFIKA	10	96%
• Memorijska kartica	• GC	✗	ZVUK	9	
• Vibracija	• X BOX	✓	IGRIVOST	10	
• Analogna kontrola	• GBA	✗	TRAJNOST	9	
	• PSONE	✗			

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS

Tragično je koliko malo ljudi zna da su vampiri deo naše kulture od pamtiveka... Ne verujete mi? SVEGA MI, konzole mi moje, svih mu perfektnih igara ovog sveta - dabogda mi "but" čip pregoreo ako vas lažem... Možda je onaj Transilvanijski ludak opštepoznatiji, ali u našim pričama, legendama, predanjima, postoji više pomena imena vampir i više naziva za samog vampira nego u bilo kojoj drugoj kulturi, kako Balkana, tako i šire Evrope. Naši pozati pisci su pokrivali ovu temu, uključujući i Matavulja, Andrića, Pavića kao i mnoge druge (za koje još možda niste čuli jer su neki od vas ipak podosta mladi, prim.aut.). Verovanja su brojna - kako se postaje vampirom, kako vampir izgleda, kako ga upokojiti. Ovo zadnje je gotovo uvek bilo najinteresantnije, jer ono otvara aspekt "lovca" ili "koljača" (slayera). Obično su koljači brutalni ljudi, kršni i izmučeni, sa groznim sećanjima na mile i drage koje su vampiri na brutalni način potamanili (kao što je Visler, Blejdov poočim i Abraham fon Helsing, legendarni lovac na vampose, kao i Džejms Vuds u Karpenterovim "Vampirima", kome sam - nažalost zaboravio ime, prim.aut.), ali spletom čudnih okolnosti - to su nekada naočigled krhke i krte figure kao što je Bafi. Ne sećam se tačno kada je izašao film "Bafi ubica vampira", priča o mladoj navijačici (čirlidersici), iz malog, južnokalifornijskog grada Sanidejl-a, koja naprasno shvata da je "slayer"-ka i da je od boga odabrana da brani mali gradić koji se nalazi na specifičnoj lokaciji. Lokacija na kojoj je gradić sagrađen predstavlja "usta pakla", mesto na kome se Zemlja i Pakao dodiruju. Imajući u vidu lokaciju, nije za čuđenje da se BAŠ TU sakupljaju satanisti, demoni, vampiri i raznorazni šljam niskih pobuda. Nakon relativnog uspeha filma, jedan baja je odlučio da kuša sreću i pokuša da kreira seriju sa Bafi u glavnoj ulozi, koja je uskoro na Američkom tržištu postigla relativan uspeh (hej, da se ne lažemo, i Moćni Rendžeri su postigli relativan uspeh, prim.aut.). Tako je Bafi dobila nekoliko "partnera", drugara i drugarica koji joj pomažu u raznim akcijama vezanih za "klanje, upokojavanje i istrebljivanje" vampira i ostalih zloduha.



Pošto je i igra postigla zavidan uspeh na "kutiji", na Vivendi i Eurocom je palo da naprave nastavak, kako za PS2, tako i za "kocku" i "kutiju".

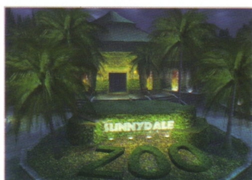
Logično je pretpostaviti da je igra akcija, kao i da - pošto je rađena po uzoru na seriju, a ne na film, tu postoji niz likova koje možete furati, a da nisu Bafi. Tu su svi likovi serije (koju da ne lažem nisam ni VID'O, prim.aut.), koje karakterišu čudna imena, unikatne sposobnosti i potezi (doduše, između Bafi i Fejt ne postoji apsolutno nikakva razlika, ali nema veze, prim.aut.). Znači, pored Bafi i Fejt tu su i (ako ste VI kojim slučajem pratili seriju) Willow, Spike, Xander i Sid. Igra se proteže na 12 nivoa, a kako na 7 vodite samu Bafi, na pet možete da birate nekog od ponuđenih, a u pojedinim situacijama, AI vam šalje nekoga iz ekipe da se izborite sa prisutnim zlom. Znači - plavuše se kao i uvek favorizuju. Svi ostali, kojima i ja pripadam se očigledno ne pitaju, al da je mene neko pitao kakvu bi slejerku napravio













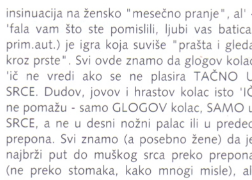




[illegible] rekao - VITKU, CRNU, NAČITANU i [illegible]. Mislim, šta fali Elektri iz Daredevila - jes' da nije crna, al ništa joj ne fali - ZDRAVA je skroz. Zdrava kao "Zdravlje" - Leskovac, kao drvored jabuka.

KAKO UPOKOJITI VAMPIRA

Pravilo 1: akcija šaka-nos-patos je apsolutno neadekvatna zbog radi mogućnosti regeneracije koje svaki vampir poseduje. Pravilo 2: u pomanjkanju češnjaka (belog luka) i svete (osvećene) vode, kolac bilo koje dužine može poslužiti, posebno ako se zabadajućim, [illegible] pokretom umeće u predeo grudne kosti ili levog (iz očiju žrtve), odnosno desnog (iz očiju zabadača) plućnog krila. Pravilo 3: nijedan vampir neće čačkati zube ili [illegible] školjke dok jednu od dve navedene akcije pokušavate da sprovedete u delo, pa stoga morate biti uporni. E, tu nastaje problem... Bafi - Haos koji Krvari (ne, ovo nije insinuacija na žensko "mesečno pranje", al' - 'fala vam što ste pomislili, ljubi vas batica, prim.aut.) je igra koja suviše "prašta i gleda kroz prste". Svi ovde znamo da glogov kolac 'ič ne vredi ako se ne plasira TAČNO U SRCE. Dudov, jovov i hrastov kolac isto 'IČ ne pomažu - samo GLOGOV kolac, SAMO u SRCE, a ne u desni nožni palac ili u predeo prepona. Svi znamo (a posebno žene) da je najbrži put do muškog srca preko prepona (ne preko stomaka, kako mnogi misle), ali kada su vampiri u pitanju - helloo-oo, to nekako NE DELUJE. Loša koalizija objekta podrazumeva i to da ćete uspeti da ubijete vampira čak i ako ne koristite propisan instrumentarijum i propisanu vitalnu tačku. Možda sa mitološke strane ovo predstavlja minus, ali i meni je kul kada cica mazne sto, stolicu ili sanduk, zalomi je nekome o kičmu, pa pokupi opiljke i izbode krvopije, al to nije realno (a vampiri su kao realni, budaletino neopevana, prim.zdrav razum.)... Malo više pažnje je posvećeno i okolini, tako da i u neposrednom okruženju postoje objekti na koje možete da "navučete, natakarite, nagrdite" vaše neprijatelje - tu su zalomljene klupe, otvoren plamen, rupe sa toksičnim otpadom ili tako nečim (hej, ipak je to Amerika - toksični otpad curi na sve strane - pitajte Donatela,Mikelanđela i Leonarda ako mi ne verujete, prim.aut.).





Što se tiče arsenala - SASO MANGE (svega ima, prim.aut.), tu su "grablje", odnosno vile, lopate, kočevi i kočine, sikire i mačevi, "pljuckalice" sa svetom vodicom... Većina ovih predmeta ima "zdravlje", odnosno













skalu upotrebljivosti. Kada skala gekne, geknuo je i predmet. Sada - kada je lopata u pitanju, ona prsne, a iza nje ostaju krhotine koje možete upotrebiti kao improvizovani kolac - što je takođe kul. Znači - borbe ima u izobilju, čak i više nego u prethodniku, ali ima i zagonetki, doduše u manjoj meri, ali ih ipak ima. Čini mi se da je u odnosu na prethodnika AI možda i previše oslabljen, što je dovelo do efekta "kvazi besmrtnosti" (ma znate, onaj trip kada niste sigurni da li ste vi tako prokleto dobri ili je u pitanju igra koja je na momente preterano laka... U principu - još jedna "gnječilica", kombo udarci, vezane akcije, ali i pored oslabljenog AI-ja postoje likovi koji vas mogu iznenaditi svojom sposobnošću. Izbiće vam oružje iz ruku i pokušati da ga upotreba protiv vas, ali - no frx, što bi se reklo, sve je pod kontrolom.

Inače je prisutan i režim za više igrača (četira, inače), a koji podrazumeva nekoliko modova - jurenje zeka (i ja sam bio zbunjen), jedan na jedan (jedan drug je Bafi, drugi drug je zlo), "preživljavanje" (survival) - ko zadnji na nogama, njemu pobeda i "dominacija", borba za teritoriju... Za potrebe multiplejera možete otključati ekstra likove (likova ukupno ima 24, a među njima se nalazi i kreator serije - Joss Whedon, ala sam informisan, a? prim.aut.).

NARASTAJUĆI PROBLEM KAMERE

Oooo-da, ako ste mislili da je Bafi pošteđena ovog globalnog problema - grdno se varate. Čak i u njenom slučaju kamera štuca, kljuca i potkazuje. Kao da je neka zlobna sila izbacala magiju na sve programere ovog sveta, kao da ni jedna jedina firma ne može da prevaziđe ovaj bag... Stvarno zabrinjavajuće, moja vizija o "vrlom novom svetu" jenjava iz dana u dan.
Grafika je zato - đene-đene (i jeste i nije, al uglavnom je u međuvremenu) - ili, govoreći po srpski - nije da nema pozitivnih strana, al' nije da nema i negativnih (pa vi dešifrujte ako smete). Mislim, slejerka je kul izanimirana isto kao i magije koje Willow bacaka, ali zato igra trpi usporenja (doduše ne kritična). Sa druge strane - nivo detalja na ekranu je sasvim zadovoljavajući, ali su zato neprijatelji suviše repetativni. Keve mi moje - indijanke, sve ima svoje, ne može Ivica a da ne dođe Marica i ne može ni-ka-ko stari Muja bez Hase... Što se tiče zvučnog pokrića i ostalih tehnikalija- sve je na mestu. Muzika je zabola pravi fazon, čak i ona smrdi u "Bafi" fazonu, a efekti su i više nego pristojni. Što se tiče govorne glume - skoro svi glumci koji su sudelovali u TV projektu su prisutni i u igri. Što se mene tiče - to je samo još jedan hladni podatak, al što se tiče fanova serije - to je još jedan detalj koji doprinosi autentičnosti ovog ostvarenja, al' verujem da mi niko neće reći "hvala" što sam pravovremeno na to ukazao. Što se mene lično tiče - komentari negativaca nisu dovoljno bogati, ali ništa na ovom svetu nije savršeno, pa ni ovo...

I šta da vam kažem na samom kraju? Da li igru da igrate ili ne? Svi vi koji se borite protiv komercijale u svakom njenom obliku ćete najverovatnije igru preskočiti ma šta vam ja god rekao, dok će ostali koji su željni malo akcije, lomatanja i gubitka vremena (malo - 10 do 15 sati) igri posvetiti nekak'u pažnju. Ja se ograđujem. Protivtenkovskom ogradom i bodljikavom žicom. Pa vi dođite - ako smete...

bonus IGROMER | Izdavač: Vivendi | Žanr: Akcija | Medij: DVD 1

Osobine	KONZOLE		OCENE		UKUPNO
• 1 igrač	• PS2	✓	GRAFIKA	7	79%
• Memorijska kartica	• GC	✓	ZVUK	7	
• Vibracija	• X BOX	✓	IGRIVOST	8	
• Analogna kontrola	• GBA	X	TRAJNOST	8	
	• PSONE	X			

WARHAMMER 40,000 FIRE WARRIOR

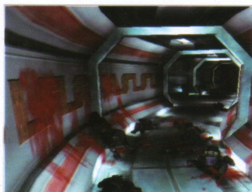
















Uprkos svojim mnogobrojnim inkarnacijama na PC i PlayStation platformama, Warhammer 40,000 serijal nikada nije uspeo da dostigne reputaciju u svetu video igara, kao što je uspeo u svetu "stonih" igara. U pitanju je najcenjeniji "papir&olovka" serijal pored Dungeons&Dragons. Ljudi iz Kuju i THQ entertainment-a su se udružili kako bi stvorili igru koja će biti uzor daljim Warhammer igrama, ostvarenje sa kojim će se drugi naslovi upoređivati... Da li je baš tako ispalo? Hmm... pa recimo da i nije...

Čudno, ali istinito, dizajneri su se odlučili da se malo (malo više) udalje od Warhammer korena i umesto toga fokusiraju na futurističke sukobe Tau ratnika, krvožedna čudovišta i tome slično. Igra je u prvom licu i predstavlja u mnogo čemu klasičan first-person shooter. Posebno je interesantan Deathmatch, koji se po svom kvalitetu može meriti sa onim iz Quake-a ili Unreal Tournament-a. Konstantna dinamičnost, pucnjava iz high tech naoružanja, trčanje do zaklona i preskakanje prepreka itekako igraču dižu adrenalin. Taj aspekt igre je urađen fenomenalno. Ono što je posebno važno istaći jeste da su programeri Kuju-a uradili jako dobar posao i kada je reč o [illegible]. Frame - rate ne pada značajno čak i kada je ekran preplavljen akcijom - uvek sve ostaje meko i glatko. No, vratimo se na sam početak - priča.
Iz ne-tako-dobro-opisanog razloga, Imperija je zaključila da napredna Tau rasa vanzemaljaca predstavlja pretnju. Ovo, naravno znači [illegible] ste stavljeni u ulogu Tau Fire Warriora sa ciljem da pomognete svojim saborcima u borbi protiv ofanzivnih imperijalnih snaga. Malo otcano i hiljadu puta viđeno, ali šta je tu je... Sama igra počinje veoma dobro - "akcijom-hiper nabijenim" napadom na Imerijalnu bazu. Atmosfera je sjajna i veoma nalik na Medal of Honor. Rakete lete na sve strane, svuda se mogu primetiti tenkovi i letelice koje zajedno sa vama učestvuju u jurišu - kao što već rekoh, veoma slično Medalu, tačnije nivou sa iskrcavanjem u Normandiji. Problem nastaje kada pređete nekoliko nivoa i shvatite da igra ne nudi gotovo ništa novo. Nema onih sitnih iznenađenja i novina koje će učiniti da poželite da nastavite sa igranjem u nedogled. Sve se uglavnom odigrava po principu- pronađi taj i taj ključ, otvori vrata do sledećeg ključa, oslobodi zarobljenike, nađi još jedan ključ, raznesi generatore-određeno oružije-mašine (to jedino varira) i na kraju uspešno, u jednom komadu pobegni. Tu i tamo će se pojaviti poneki logički problem, ali su po meni svi previše laki da bi razbili monotoniju. Često će vam se dešavati da dugo tražite neko rešenje, a da vam je ono sve vreme pred nosem. Uočili ste ga, ali prosto niste verovali da je toliko jednostavno... Na primer - neke prepreke se mogu prosto razneti pucanjem, a neke druge ISTE TAKVE ne mogu, već morate tražiti ključ ili minera koji će sve to "stručno da odradi"(svi koji su igrali Red Faction znaju koliko je to tamo pametno rešeno - nemaš ključ? Imaš bazuku? Imaš, pa rokaj brate - BAM!!! - vrata su se raspala, a mi smo unutra!).

Ovo jedno od onih prosečnih ostvarenja koja imaju šta da ponude, ali ne ostavljaju nikakav trag iza sebe. Drugim rečima rečeno, ako volite FPS, nabavite sebi Fire Warrior i zabavite se na kratko- ne očekujte previše.

bonus IGROMER — Izdavač: THQ | Žanr: FPS | Medij: CD 1

	KONZOLE		OCENE		UKUPNO
• 1 igrač	• PS2	☑	GRAFIKA	5	65%
	• GC	☑	ZVUK	7	
• Vibracija	• X BOX	☑	IGRIVOST	7	
• Analogna kontrola	• GBA	☒	TRAJNOST	6	
	• PSONE	☒			



F1 Career Challenge





Eto, sezona najbržeg cirkusa 2003. je skoro u potpunosti za nama, i ako se ne desi neko čudo na poslednjoj trci, svemogući, opšteprisutni i globalno obožavani Mihael Šumaher - Šumi ponovo će osvojiti titulu, doduše, ne tako ubedljivo i dosadno kao proteklih godina, ali zar će za 5 godina neko znati da je 2003. samo 3 trke pre kraja sezone raspored prve trojce stao u samo 2 boda razlike ??? Bilo je krajnje neizvesno, očekivao sam, navijao, bodrio, Montoju da konačno učini nešto po pitanju vladavine Šumahera u formuli 1 koja se lagano pretvara u teror, ali ... suviše je para u igri ! Pa zar bi najplaćeniji sportista na svetu u proteklih nekoliko godina dozvolio da mu tamo neki "klinac" i još Kolumbijac smanji godišnje prihode za 40% ??? Pa naravno da ne bi ! I taaaako ... Eto nama još jedne sezone (ŠESTE zaredom) u kojoj ćemo na vrhu gledati Mihaela Šumahera.

I kada ste pomislili da je sve gotovo ... NE ! Nije. Pojavio se novi F1 Career Challenge koji će vam pružiti priliku da dokažete Šumiju da na ovom svetu nije prvi i najbolji za sva vremena. F1 Career Challenge će vas provesti kroz ukupno 4 sezone (počinjući još od 1999.), i omogućiti vam da od potpunog anonimusa dođete do svojih prvih bodova, i zarada, sponzora i poboljšanja bolida, a zatim i do samog trona (ako ste dovoljno dobri). Dobra ideja. Nema se šta osporiti - EA je sportskim fanovima "ubo žicu" i pružio im priliku da promene tok istorije u formuli 1. Pravim ljubiteljima igara i onima koji su željni takmičenja i ovoliki uvod bio bi saaaasvim dovoljna preporuka da kupe F1 Career Challenge i ogule prste igrajući se sa zvezdama najbržeg cirkusa.

Prvi susret sa igrom ... i na uvodnom skrinu pojavljuje se Huan Pablo Montoja !!! Ma neee ! Naravno da EA sports nije imao njuha da tako dobro pretpostavi ko će do samog kraja "gristi" za titulu, nego su verovatno, Šumaher i Hakinen tražili toooooliko para da ni svi prodati diskovi ne bi mogli Ea Sports-u da donesu dovoljno novca da isplate njihovo pojavljivanje na ovom mestu. Posle omota počinje igra ... iiiiii ... paaaaa onaaaako - ništa specijalno. Ma jel to nema u glavnom meniju Season ili Franchise moda?! Iju! Šta im bi??? Ma sigurno da ima sezona ... samo su je negde sakrili. Al ne lezi vraže! NEMA sezone niti franšize!!! I neće ih ni biti, moj batice! Igra je koncipirana tako da ti lepo (a to koliko lepo ćemo malko kasnije) napraviš svog vozača i da lagano prolaziš sve delove skupe škole automobilizma u formuli 1 krčeći sebi put do vrha... Ma sve je to u redu, al' DI JE TU SEZONA!?! Kako može igra da bude dobra ako nema sezonu??? Nikako! Aaaaaaa... Minus! I to podebeli. Drugi minus - Vi lepo (kad već NEMA sezone) uđete u Create mod kad ono - Cvrc! Ne možete čak ni da napravite vozača koji liči na vas! Imate izbor (au al je



















zooooom!) od 5 (i slovima PET) različitih trka koje će vaš lik nositi i 5 različitih kacigu... To je nekih 25 kombinacija kako vaš lik može da izgleda. To i nije tako malo, ali da li su kolege iz EA Sports-a razmišljale o tome kako će im ići prodaja u Japanu ili, recimo, Brazilu kada lik kojeg kreirate ne može da bude ni "žut" a ni crn? Koliko je crnaca zainteresovano da stvori "svog" lika u ovoj igri, da mu svoje ime (a čije bi drugo) i nacionalnost, a on - belac ? Aaaaaa ne! Ne, ne, ne, ne, ne ... ne ide to tako!!! Mora taj create mod malo bolje (ili sam ja dobio neku nekompletnu verziju)! Drugi minus - Ne tako krupan, ali značajan. Treći minus vezan za ovu igru odnosi se na njenu sterilnost i monotoniju koja njome tako ubedljivo preovlađuje. Vi tako vozite i menjate ekipe, i menjate sponzore (ako ste dobri) ali nema razlike da li ste u Džordanu, Zauberu ili Ferariju (ima vrrrrrlo male razlike), bolid vam se na stazi ponaša skoro potpuno isto. Nema takmičarskog duha koji bi bio prisutan kada biste vozili za jednu ekipu od početka do kraja, ili u dve ekipe po dve godine... Ovom minusu se može pridodati i efekti i zvuci proslavljanja, odnosno tugovanja vaše ekipe u box-u, što se sve svodi na - Uraaaa! Ili Buuuuu! u trajanju od 3 sekunde i to je sve!!! Ah koliko emocija u minutu - Rasplakaću se! Četvrti minus odnosi se na car setup menu. Pa dobro gde se podešavaju krilca? Prednja, zadnja? Može li se podesiti Pitch angle u odnosu na stazu? "Tvrđi" volan? Položaj rezervoara? Pa od toga zavisi 30% uspeha u formuli 1. Ne, EA Sports ovoga puta nije želeo svoje cenjene potrošače da uznemirava i smaaaara predugačkim podešavanjima bolida i rešili su da nas samo puste na stazu, pa kako se pokažemo... Užas !!! Četvrti, najblaži minus je taj da pre vožnja na bilo kojoj stazi iz Grand Prix-a ne postoji nikakav intro, nikakva priča vezana za stazu - ništa. Mogli su bar tu malo da odvoje vremena i novca, i plate nekom od bivših šampiona (recimo Laudi, Prostu, Rozbergu, Pikeu, Menselu...) da ispriča pričicu vezanu za tu stazu i način vožnja na njoj. Što kaže naš narod - Ne šteti, a pomaže.

I sada ćete vi pomisliti kako je igra potpuni promašaj, i kako je ne treba igrati ni pod razno ... Ali, NEEEEE ! Igra nije loša. Pogledajte samo kao je grafika dobra. Prilikom pogleda iz kokpita ponekad mi se dešava da pomislim kako je u pitanju prenos formule 1! Bravo za izvanrednu grafiku! Veeeeeliki plus ovoga puta. Obratite pažnju na vremenske uslove na stazi ... Kiša.. Fenomenalno! Šta još reći? Osećaj brzine i kontrole su za svaku pohvalu (beštiju treba ukrotiti!), a ako pažljivo pogledate u kacigu vašeg vozača videćete odsjaj dešavanja na stazi! Ponekad se zapitam koliko bolestan može da bude taj developerski um? Kvalifikacije u real time-u će vam pružiti potpuno novu vrstu zadovoljstva i neizvesnosti - Kao da ste u pravom karavanu formule 1... Neverovatno! Još jedan veliki plus. Zaustavljanje u boksu treba vežbati, jerbo će vam ono, kad bude "stani - pani" biti od veeeelike koristi. Ceo pitstop, izuzev izgleda mehaničara je urađen savršeno! Eto još jednog plusa za F1 Career Challenge.
Ne mogu a da ne pomenem još i loš AI vaših protivnika, ali eto nemate bolje takmace, pa ih pobedite kako god znate i umete. Kada saberete sve pluseve i minuse igra je dooobra, ali ne baš vrhunska. Za vrhunsku igru treba još malo truda i još mnooogo više znoja. Lepo se zabavite uz F1 Career Challenge.

bonus IGROMER — Izdavač: EA Sports | Žanr: Simulacija vožnje | Medij: CD 1



- 1 igrač
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

KONZOLE	
PS2	☑
GC	☒
X BOX	☒
GBA	☒
PSONE	☒

OCENE	
GRAFIKA	8
ZVUK	8
IGRIVOST	8
TRAJNOST	6
UKUPNO	76%

HUNTER:
THE RECKONING WAYWARD



Da li ste kojim slučajem upoznati sa World of Darkness univezumom koji je koncipirala firma White Wolf Publishing? Niste? Da vam Dočaram?

Dve najveće vampirske frakcije - Kamarila i Sabat su stupile u stanje Džihada (svetog rata) zbog proglašenog aspekta Maskarade. Kamarila predstavlja hijerarhijsko-monarhističko udruženje koje se zalaže za ovaj aspekt - prikrivanje i savršeno uklapanje u ljudsko društvo. Sa druge strane tu je Sabat, koj više podseća na hardkor religijsku organizaciju ("kao" sektu), čiji su članovi u totalno suprotnom tripu - ne žele da se skrivaju jer smatraju da su ljudi meso za gladne vukove, stoka za klanje, pa ratuju sa pripadnicima Kamarile za koje misle da su slabići i "cave". Dok Džihad među njima besni - lupeni (vukodlaci) lagano počinju da zalaze u gradove u kojima se horde neumrlih kriju, vođeni slepom mržnjom koju usećaju prema svim neumrlim i neupokojenim. A tu su i stari, dobri zombiji, koji se u buljucima bezumno gegutaju levo-desno, u potrazi za nekim svežim mozgom koji mogu da "zamrmaju". Polovina ljudske populacije planete je znajući ili ne pod kontrolom ili patronatom neke više sile (dobre ili loše), "'Deluvijani" (prepotopski vampiri) spavaju duboko pod zemljom čekajući "ghenu" (sudnji dan) - dan kada će se Kain, prvi vampir koji je hodao Zemljom, vratiti na istu da pojede svu svoju decu (vampose)... Demoni "plješu" svoj pakleni ples, Inferno se preselio na Zemlju, Sloba Milošević i Borka Vučić još zulumćare Srbijom... Zlo i naopako, Sodoma i Gomora, Kokakola i Mekdonalds - sve u jednom (mislio sam na Borku, prim.aut.). Ali svetlost se javlja na kraju tunela...

Postoji jedna posebna vrsta ljudi - ljudi koji su prisustvovali delovanju mračnih sila, koji stiču uvid u realnu situaciji, što zbog svoje sreće da prežive napad natprirodnih bića, što zbog čistoće svoje duše, što zbog toga što su odabrani od strane viših sila. Ovi ljudi postaju lovci - hanteri, naoružani "pravom verom", blagosloveni od strane imenovanih viših sila da se izbore sa opasnošću koja preti da izbriše ceo ljudski rod. Uglavnom se koncentrišu na utamanjivanje neumrlih, vaskrslih i neupokojenih... Sviđa vam se? White Wolf je napravio nekoliko stonih FRP/RPG igara koje u zadnje vreme dobijaju na popularnosti, pa doživljavaju interaktivne manifestacije. I tako, posle Hunter: the Reckoning koji je ekskluzivno izbačen za Iks Boks i Gejm Kjub, sada imamo i Hunter: the Reckoning Wayword koji je ekskluzivan za PS2. Možda ste pomislili da je u pitanju port za PS2, ali to nije slučaj - Wayward je u stvari nastavak koji se, manje ili više, nadovezuje na priču.

Čisto da vas podsetim, gradić Eškroft (Ashcroft) je preplavljen mračnim silama kada su mladi odlučili da naprave rejv u starom zatvoru. Duše umrlih su bile možda MALO razdražene ovim postupkom, pa su se digle i napravile čarlamu (aaaa-ha, pa vi sada idite u Mondo ili Barutanu ako smete, prim.aut.). Na scenu je utrčalo četiri hantera, svako sa svojom titulom i specifičnim sposobnostima, kako bi odbranili gradić od apokalipse i vratili mir u malu komunu.

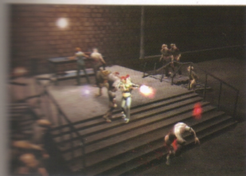
Najjači adut ove igre je bio nesumnjivo režim za više igrača, koji je omogućavao lov na zloduhe u četiri igrača. Nažalost - ovde toga nema zbog radi katastrofičnih posledica po frejmrejt, ali to i nije toliki gubitak - ipak je jedna sjajna igra u pitanju (a i između ostalog - tu je mod za dva igrača, što je definitivno bolje od pomanjkanja multiplejera).

Što se tiče likova tu su: Deuce Wyatt - Avenger, "osvetnik", mišić ili SIKIRAŠ, pa kako vam je milije, Samantha Alexander - Defender, "branitelj", izbalansiran lik u ekipi , otac Esteban Cortez - Judge, "sudija", sveti čovek ili MAĐ i Kassandra Cheyung - Martyr "mučenik", najpokretniji i najbrži lik. Svaki od njih je obdarensa specifičnim arsenalom i



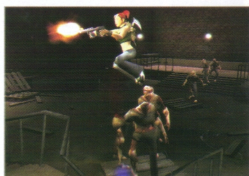












mogućnostima, statovima i "tripom"... Naravno, svaki od njih ima i svoje slabosti - Raf je brutalan kada je u pitanju razračunavanje iz neposredne blizine, ali mu je daljina problematična, Kasandra je dobra za prebeg i brzo bekstvo (ko da je rodom s' Bežanije, prim. aut.), ćaća (svećenik, "otac", prim.aut.) je bled kada je "šjekanje" u pitanju, ali baja (mađija) k'o Baja Mali Knindža, a Samanta, koja predstavlja "mešovitog" lika je dobra u svemu (a svi znamo da biti dobar u svemu obično znači biti dobar niučemu). Kako su u prethodniku krenuli na mukotrpno putešestvije da utrde šta se DOVRAGA desilo u mirnom gradiću (i zašto je rejvovanje pogubno po duše mladih - kako u igri tako i u realnosti), sada su tu na istom mestu dve godine docnije, da pronađu dvoje "svojevoljnih" hantera koji su netragom nestali u neposrednoj blizini istog tog gradića (da, kao sam napomenuo - "wayward" znači "svojevoljan", a "reckoning" znači "račun, obračun", prim.aut.).

Što se mene lično tiče razvojni tim High Voltage Software-a je još jednom uspeo da ponovi uspeh, iako su ostali neki tehnički problemi koji vam (nadam se) neće upropastiti užitak igranja, ali je zato sa druge strane verno prikazana akcija, dubina i atmosfera ovog mračnog i sumornog sistema.

U principu igra je hack-n-slash, cilj vam je da upropastite sve što je neprirodno i što se trudi da vas napadne, što izgleda kao da diše, a to ustvari ne čini, što ima višak zuba u glavi ili manjak mesa na kostima... Koristićete kombo udarce, kao i dve vrste oružja - za borbu prsa u prsa (sečiva) ili na daljinu (prangijato). Takođe je poboljšan i kontrolni metod koji vam omogućava da sa malo vežbe uskladite akcije i "butanje" po inventaru... Razmestivši glavne akcije na L i R dugmiće, inventar je raspoređen na ostale, prednje dugmiće, što omogućava simultano listanje, a bez da ste prste skinuli sa tastera za napad. Iako je u principu hack n slash u pitanju - s vremena na vreme će se desiti da iskrsne tu i tamo po koja misija ili "hevi" bos, čisto da vam proboj i krvoproliće ne bi bili previše monotoni (ok, nisu svi u fazonu da sprže, raščetvore, raščereče, zakolju i pokokaju svaki neumrli sprajt koji mrda na ekranu kao ja, ali cenim da retkima ova igra može da bude monotona). Isto tako je smanjena i linearnost misija, tako da se vajstinu može reći da ste tvorac sopstvene sudbe. Bilo kako bilo, ovo zadnje ćete morati sami da proverite, pošto me (iskreno) mrzi da vam do u detalj ispričam nešto što ćete najverovatnije i sami videti.

Naravno, sve ima svoje "pluse i minuse", pa je tako i ovde. Kao što sam već napomenuo - ne postoji mod za četiri igrača koji je bio veoma kvalitetan na drugoj konzoli (jačoj, bržoj, skupljoj... prim.aut.), ali je makar tu onaj za dva. Isto bi se moglo sagledati kao minus ponavljanje lokacija iz prvog Hunter-a. Mnogima to neće smetati, ali onim koji su igru igrali na Boxu (ako takvih ima...) možda će ovo zasmetati.

A tu je apsolutno prisutan najveći problem kada je konstrukt igara u pitanju (makar u zadnje vreme). Ou, da - pogodili ste - KAMERA. Malo, malo pa napravi neki ispad, zabode ili zakuca, a to je ono što je najnezgodnije kada su survival horror-i ili 3D hack-n-slash akcije u pitanju. Najveći problem je u tome što obično zbog ove trivijalnosti dolazi do loše kolizije i interakcije objekata, ali šta da se radi, kada JA budem pravio igre, neće vam trebati periferijali, a kamoli kamere i poligoni...

A onda - najgora moguća vest. Igra ima bag, ooo - da, i to od one najslađe vrste - full system crash. Igraš tako, igraš, igraš i (NARAVNO) u svoj toj igri zaboraviš da snimiš - kad ono... crno, pa se pali, pa logo, pa ja udaram potiljkom o naslon dvoseda i grizem













KABEL dualšok II kontolera, koji tako mehko prijanja u šaku i tako izazovno vibrira (ma nije reklama, OČIJU mi, BANKOVNOG mi računa sa SUFICITOM, prim.aut.). Srećom - meni se ovo desilo SAMO DVA PUTA - možda ćete vi biti bolje sreće, mada sumnjam...

Grafički izgled je korak u nazad, mali korak u nazad, ali kako očekivati da se na dva tako drastično različita sistema obradi slika na isti način? Nivo detalja na Boxu je mnogo veći i animacije su "klizne" kao italijanska frizura (nauljena maslinovim uljem i "Vitalovim" zejtinom, prim.aut.), ali kada ovo izuzmemo, sve je u najboljem redu. Možda ne baš sve, ali definitivno velika većina. Eto, zamalo da zaboravim - fps padne i malo zabode kada se ekran napuni neprijateljima, ali vi uvek možete da budete OPAKO DOBAR IGRAČ i da ne dozvolite da se ovako nešto desi. Na EASY nivou težine ovo ne predstavlja toliki problem, ali na malo težim nivoima predstavlja i to veći (posebno na HARD nivou).
Što se ostale obrade tiče - kao što sam već napomenuo - White Wolf je to, dizajn likova i artwork su izmišljeni, atmosfera je besprekorno zloćudna i krajnje sumorna, a i zvuci doprinose. Primetljiv je uticaj Rezija i "Brdašceta", što je i normalno - kakav je to horor bez kvalitetnog "audio plašenja"? Tu curi i kaplje i čudno odjekuje, tu se čuju tužni vukodlački glasovi koji zavijaju na ogromni, bledi mesec, tu su prigušeni mum-



laji i stenjanje i režanje i graktanje... ma SASO MANGE! I zvuk ima svojih negativnih strana, ali ne bi zalazio dalje u to - ionako većina ni ne bi primetila pored ostalih KISELINA zvukova.

Znači šta? Ako ste ljubitnik sumorne i mračne atmosfere, pune nakaza, igra je ko stvorena za vas, a ako niste - ovde nemate šta da tražite, bolje uzmite neku "sportsku", pacifističku igru, neku koja uključuje "milovanje" dualšok II kontrolera, "šutanje" lopte ili umetničke skokove u vodu. Pa sada kako više volite...

bonus IGROMER | Izdavač: Vivendi | Žanr: Akcioni RPG | Medij: DVD 1

	KONZOLE		OCENE		UKUPNO
• 1 igrač	• PS2	☑	GRAFIKA	8	84%
• Memorijska kartica	• GC	☑	ZVUK	7	
• Vibracija	• X BOX	☑	IGRIVOST	8	
• Analogna kontrola	• GBA	☒	TRAJNOST	8	
	• PSONE	☒			

RUGBY 2004

Eto dragi moji po ko zna koji put pokazala se tačnom čuvena izreka naših starih - ko čeka taj DOČEKA! Bilo je nekih nagoveštaja da će se Rugby 2004 pojaviti još pre Kupa Konfederacija (april ove godine), i da će možda izaći za vreme letnje "pauze", ali ponovo su, po ko zna koji put, [illegible] iz EA odlučile da ne menjaju dobitnu kombinaciju, i Rugby 2004 izbace neposredno pre svetskog prvenstva (dok vi budete čitali ovaj text prve utekmice već će biti odigrane). Tajming nije jedina stvar koju sam očekivao od EA Sports-a, ponovo su ispunili sva moja očekivanja vezana za licence i sisteme takmičenja. Lepo, ljudi su naučili princip - Plati, pa se klati... No, vratimo se samim počecima ragbi simulacija... Hmmmm, muči me neko osećanje slično amneziji! Kako ono beše? Bila je jedna simulacija ragbija naaa... Amigi, da tako je na Amigi, negde `94-95 i nije se proslavila! Niti doživela neki nastavak - znači krah! I bila je simpatična akcija koja je više podsećala na [illegible], nego na simulaciju ragbija za PS1 - EA Sports Rugby 2001... Iiiii kratak istorijat simulacija ragbija na konzolama bi ovde mogao da se nastavi. Rugby 2004 je pored svojih mana (kojih, očigledno ima) PRVA simulacija ove sportske igre vredna pomena, i shodno tome i zaslužila svoje mesto u [illegible], a i u vašoj kućnoj kolekciji... Šta reći o igri koja je prethodnik svim sledećim [illegible]? Standard je postavljen, doduše, ne baš visoko, i ne tako strogo... ali važno je da uzor postoji. Imajući u vidu dosadašnje iskustvo EA Sports-a, dobru simulaciju ragbija mogli bismo da očekujemo negde 2006-e. Kamen spoticanja biće Konami, ili Codemasters. Ako se ova igra pokaže profitabilnom, trebalo bi sledeće godine očekivati [illegible] još 2 igre sa istom tematikom, a to je prvi preduslov za kvalitet - konkurencija. Bilo bi glupo reći da je ovaj "pionirski" pokušaj EA Sports-a loš... a još gluplje, reći da je dobar, ali STVARNO Rugby 2004 je sasvim solidna simulacija koja će vas u početku zbunjivati sa pravilima (glupi, glupi, glupi MELE !!!), a kasnije postati jedna vrsta simpatične razbibrige (otprilike, kao sada MLB). Igrači kojima se dopadaju igre tipa FIFA i Madden, biće automatski prikovani za svoje mesto, sve dok ne nauče sve što je potrebno od pravila, i dok ne počnu da se ređaju prve pobede... povrede... drame... finalni okršaji... Drugi će pak, pogledati, priznati da igra ima dozu šarma i nastaviti sa peglanjem dosadašnjih igara. Za početak, trebalo bi proći TRAINING mod u kome ćete savladati svoje prve korake (ako ste u ragbiju početnik kao ja !), i koji će vas propisno zbuniti - npr. radite Lineout - pod jedan, ne postoji objašnjenje kad i zašto se Lineout izvodi. Pod dva, radeći Lineout training nećete naučiti da prekide izvodite u potpunosti, nego samo da bacate (a kamo hvatanje te iste lopte ?) Videćete već, kako je sa ostalim elementima igre. Tu je i Challenge mod koji je ovde nekako dosadniji nego u drugim sportskim simulacijama, ali jako mi se dopada da rešavam zadatke vezane za odbranu mog tima. Akcenat u ovoj igri je na pokretima, i trčanje, udarci i startovi igrača su stvarno lepo urađeni. Ono što će vas sigurno zbuniti kada je grafika u pitanju jeste izgled igrača. Znam da su ragbisti mali i nabijeni, ili veeeeeliki i nabijeni, ali to da su im glave ko u bizona nisam znao, ali eto, to tako izgleda ovde. Utakmica ima sasvim pristojan tok, i nema mnogo smaranja sa prekidima. U početku će vam rezultati biti svemirski 55-51 i sl., a kasnije sa ozbiljnom odbranom dolaze na red i ozbiljni rezultati. Odluke igrača u odbrani su ono što će vrlo brzo početi da vas nervira, a u napadu ćete morati da igrate izuzetno timski, jer lopta toliko kruži da ponekad stigne do igrača koji je započeo akciju (au, kako smara što se lopta rukom dodaje SAMO unazad!). Minorni problem sa kontrolama, nećete moći da rešite, i to je prvi ozbiljan nedostatak ove igre - nedostaje Control setup menu. Kamere su standardne, mada je ako igrate sami (1 player) poželjno da igrate iz ugla kamere koja se nalazi neposredno iza igrača sa loptom, mada je i izbor kamere mogao biti ulepšan sa par klizača koji bi nam omogućili nekakav Custom view koji bi bio dovoljno širok da uhvati sve igrače koji su aktivni, a i dalje pruži uvid u "dubinu" akcije koju igrate (ovo je veoma bitno).

Pionirski pokušaji retko se završavaju uspešno, ali su znak da je nešto otpočelo... Tako ćemo i ovoga puta prve mačiće baciti u vodu (gde je sad društvo za zaštitu životinja?), i upoznati se sa simpatičnim Rugby 2004 u nadi da će igre ovog tipa uslediti vrlo brzo

bonus IGROMER — Izdavač: EA Sports | Žanr: Sportska sim. | Medij: CD 1

- 1- 4 igrača
- Vibracija

KONZOLE	
PS2	✓
GC	☒
X BOX	✓
GBA	☒
PSONE	☒

OCENE		
GRAFIKA	6	UKUPNO 71%
ZVUK	8	
IGRIVOST	7	
TRAJNOST	6	



METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE



Dragi nam Konami se ponovo vratio sa još jednom Metal Gear igrom, koja zapravo i nije potpuno novo ostvarenje, već nešto kao usavršeni Sons of Liberty. Jedna od najčešćih zamerki koja se odnosila na preduge animacije (to jest premalo same akcije) je sada ispravljena mnoštvom dodataka, tako da je osećaj konačno potpun - "Kompletan Metal Gear Solid 2".

Za one koji nekim čudom nisu upoznati sa pričom Metal Gear serijala (sram vas bilo!!!), sada ću reći samo nekoliko najbitnijih informacija. Vi preuzimate ulogu Solid Snake-a, jednog od suosnivača grupe Philanthropy, koji je uz to i bivši član specijalne vladine organizacije Fox- Hound (kojoj je zadatak bio da rešava najdelikatnije situacije). Njegov cilj je da upozori javnost na proizvodnju Metal Gear-ova (high-tech oružije za masovno uništavanje) u nadi da će se sa njom potpuno prestati. Još jedan od suonivača Philanthropy-a, Hal "Otacon" Emmerich, je bio inženjer na Metal Gear Solid REX projektu iz prve MGS igre, ali je "promenio stranu" shvativši pravi razlog za stvaranje ovog oružija (mobilni, stealth lanser za nuklearne rakete - gotivna stvar, zar ne?). Svaka Metal Gear igra uključuje neku vrstu novog Rex-a koji se upravo proizodi, a na vama je da to sprečite.

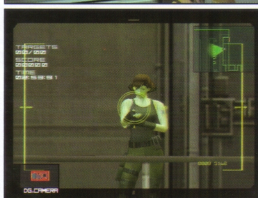
Najspecifičniji aspekt Metal Gear igara jeste da promovišu stealth akciju. Najbolji način da prođete kroz nivo jeste da uopšte ne budete primećeni od strane mnogobrojnih stražara. Radar koji se nalazi u gornjem desnom uglu ekrana je od izuzetne pomoći kada je šunjanje u pitanju. On prikazuje vaš tačan položaj na mapi, kao i položaj vaših neprijatelja (njihovo vidno polje). Ako ste primećeni, radar prestaje da radi i protivnik dobija obilna pojačanja. U tom slučaju vam jedino preostaje da trčite do skrovišta nadajući se da usput nećete biti pogođeni. Za razliku od mnogih drugih igara gde junak može samo da trči, puca i skače, Snake može mnogo, mnogo

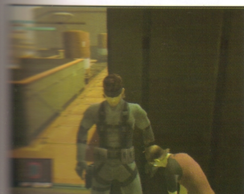


više od toga. On može da se pribije uza zid i tako prigviri iza ćoškova kako bi osmotrio situaciju, a da pritom ne bude primećen. Takođe, on može namerno proizvoditi buku (kucanjem u zid) kako bi namamio protivnika što ponekad ume da bude jako korisno. Tu je i veliki broj mogućnosti sakrivanja dok neprijatelj ne prođe - okačiti se na neku ivicu (npr. ivicu mosta dok stražar prelazi preko njega), sakriti se pod kartonsku kutiju ili u prazan orman. Ova igra vas svaki put iznenadi nekim takvim novim detaljem. Što se tiče borbe, protivnike možete savlađivati golim rukama (otvoreno "lemanje prsa u prsa", ili veoma praktično lomljenje vratova), ili vatrenim oružijem. Za ljubitelje, je tu širok asortiman pravih poslastica - ručni pištolji, automatske puške, ručne granate, raketni

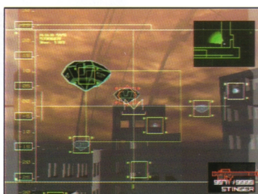












...i (Šta vam više treba?), snajperi, mine, pa sve do katana mačeva, eto. Ako želite, protivnika možete zgrabiti sa leđa i koristiti ga kao živi štit, slomiti mu vrat kada vam više nije potreban i hladnokrvno nad njegovim telom zapaliti cigaretu. Pa zar ovo nije jedna totalno luda igra?

Razlike između Substance-a i originalnog Sons of Liberty-a su male i uglavnom kozmetičke prirode. Na primer, nekoliko postera i slika seksi Japankinje su zamenjene (pa dobro da li su oni normalni???) prikladnijim fotkama. Znatno bitnija razlika jeste da sada dva velika poglavlja u igri možete igrati odvojeno, svako za sebe. Za vreme animacija, pritiskom na R1 možete zumirati, a zatim i pomerati kameru uz pomoć analognih palica. Ono što je posebno interesantno jeste da zamagljeni objekti u pozadini postaju sasvim vidljive kada ih zumirate, baš kao i u stvarnosti. Na žalost svo to pomeranje kamere nije još uvek u 360 stepeni, ali ni ovako nije loše. Ima manjih izmena i u Codec transmisijama koje tokom igre obavljete, pojedinim lokacijama u igri i tome slično, ali je u suštini to ipak našminkani Sons of Liberty. Ono što je u Substance-u najinteresantnije nisu poboljšanja same igre već ekstra modovi koje donosi. Najveći deo njih čine VR misije, koje su poput onih iz Metal Gear Solid-a sa PlayStation-a One, samo grafički znatno bolje urađene. VR misije su koncipirane po sistemu zadatka koji treba obaviti za određeni vremenski period i nemaju nikakve veze sa radnjom same igre. Postoji nekoliko različitih tipova - Sneaking Mode, Weapon Mode, First Person View Mode i mod Variety koji kombinuje sve prethodno navedeno. Možda je od svega ipak najineresantniji mod iz prvog lica, jer, ne znam za vas, ali ja sam nekako oduvek želeo da sagledam ceo taj MGS svet iz "svojih očiju" (isto važi i za Resident Evil). U ovom modu postoje tri konfiguracije tastera, pa vam neće biti teško da pronađete onu koja vam odgovara. Sve nivoe u VR misijama možete završiti ili sa Snake-om ili sa Raiden-om, od kojih su oni sa Snake-om nešto teži od onih drugih i imaju više neprijatelja. Kada pređete sve misije dobićete kao nagradu novo odelo za lika sa kojim ste igrali. Poeni koje na kraju dobijate se računaju uzevši u obzir nekoliko faktora - vreme, broj potrošenih metaka i tzv. "no kill bonus". Ako uspete da na nekom nivou postignete najbolji rezultat i osvojite prvo mesto, dobićete šifru koju treba ukucati na sajtu www.konamijpn.com/mgs2_sub/ kako bi se vaše ime našlo na top listi najboljih Metal Gear igrača. Dok ovo pišem sajt još uvek nije operativan, ali će to veoma ubzo postati (proverite). Postoji i Alternative missions mod koji je istovetan VR-u sa tom razlikom da su nivoi smešteni u lokacije iz "glavne" igre. Postoji još i Snake Tales mod, Boss Suvival (postaje vam dostupan tek kada pređete VR, Alternative i Snake Tales), kao i još mnogo toga - sve idealno za ubijanje vremena. O tehničkim aspektima igre u ovom opisu zaista nisam želeo mnogo da govorim. Ukratko - grafika je ista (na svega par mesta poboljšana) kao u Sons of Liberty, što znači više nego zadovoljavajuća. Zvuk je standardno dobar.

Sve u svemu, Metal Gear Solid Substance se ne može smatrati novom igrom, već poboljšanom verzijom Sons of Liberty-a. Ako već imate MGS 2 kupovinu Substance-a vam ne preporučujem (suviše malo novina), ali je on definitivno odličan izbor za sve one koji u svojoj kolekciji još uvek nemaju Metal Gear Solid 2. Dobro je postalo još bolje!

bonus IGROMER	Izdavač: Konami		Žanr: Taktička akcija		Medij: DVD 1
• 1 igrač	KONZOLE	• PS2 ✓	OCENE	GRAFIKA	9
• Memorijska kartica		• GC ✗		ZVUK	10
• Vibracija		• X BOX ✓		IGRIVOST	9
• Analogna kontrola		• GBA ✗		TRAJNOST	10
		• PSONE ✗		UKUPNO	98%

Uvek je bilo i biće - Isto ludilo ! Beše to jako davno, kada je Svet tek postajao ono što sada jeste, kada su stari Rimljani rekli - Hleba i igara! Držeći se ove maksime godišnje u svetu izađe 10-tak igara koje za temu imaju moderne gladijatore, a tek jedna ili dve zasluže pažnju i naklonost publike. E, dragi moji, evo JEDNE od igara koje definitivno zaslužuju da budu svrstane u sam vrh fighting simulacija - K-1 World Grand Prix. Ove godine se pojavio i odlični Rocky, i veoma prodavani Pride, ali čini mi se da ova igra ubedljivo odnosi titulu najbolje fighting simulacije ove godine (Tekken će izaći tek u februaru, a mozda ni tada...). Osim što je simulacija fight-a K-1 će vam otvoriti oči u još jednom smeru - Ona je simulacija Kickbox-a (eto razloga da igru dobijem ja, a ne neko drugi he,he...)! Znam da će mnogi od vas reći da je bolje igrati Pride sa bezbroj kombinacija i udarcima kakve samo možete da zamislite, ali K-1 je mnogo usmerenija igra. K-1 World Grand Prix je simulacija Kickbox-a i to treba imati na umu kada prvi put ubacujete ovu igru u "mašinu". A kickbox nije samo besomučno trošenje protivnika



udarcima koji dolaze kao na traci, već je mešavina Plemenite veštine (boksa) i Majke fizičke kulture (karatea).

Već prvi kontakt sa K-1 će vam se dopasti. Veoma maštovit Intro u kome ćete videti delove iz borbi koje su odlučivale o svetskim prvacima, pomešane sa potezima i udarcima iz igre, sve uz maksimalno brzu i psihodeličnu gitaru koju svira japanac! Sve lepo zapakovano, i veoma reprezentativno - pa ne bi se valjda majstori iz Konamija brukali za jedan intro! Pružajući uživanje u makljaži sa protivnikom, ova igra je na jedan sasvim novi nivo (takmičarski) podigla vaše učešće u tučama. Nekako, sve odiše sportskim duhom... Morate da probate igru da biste shvatili o čemu govorim. Ova, naizgled nebitna stavka, i neverovatno dobar motion engine učinili su ovu igru za krako vreme jednom od najprodavanijih igara u Japanu ove godine! Mali, a bogami i veliki, japanci su prosto "poludeli" za K-1 World Grand Prix-om.

Da biste uspešno mogli da igrate ovu igru, potrebno je da za početak imate nekakvog iskustva sa borilačkim sportovima (pasivnog - uz Sony, ili aktivnog - iz mladosti). Potrebno je, takođe, razumeti da su i stilovi u Kick box-u različiti... te iz toga proizilazi da postoje borci koji naginju istočnjačkoj varijanti (muay - thai ako se ovako piše)





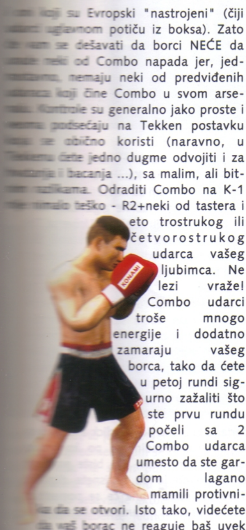








[illegible] koji su Evropski "nastrojeni" (čiji udarci uglavnom potiču iz boksa). Zato će vam se dešavati da borci NEĆE da [illegible] neki od Combo napada jer, jednostavno, nemaju neki od predviđenih udaraca koji čine Combo u svom arsenalu. Kontrole su generalno jako proste i veoma podsećaju na Tekken postavku koja se obično koristi (naravno, u Tekkenu ćete jedno dugme odvojiti i za hvatanja i bacanja ...), sa malim, ali bitnim razlikama. Odraditi Combo na K-1 nije nimalo teško - R2+neki od tastera i eto trostrukog ili četvorostrukog udarca vašeg ljubimca. Ne lezi vraže! Combo udarci troše mnogo energije i dodatno zamaraju vašeg borca, tako da ćete u petoj rundi sigurno zažaliti što ste prvu rundu počeli sa 2 Combo udarca umesto da ste gardom lagano mamili protivnika da se otvori. Isto tako, videćete da vaš borac ne reaguje baš uvek na vaše komande istog trena ... Cela igra ima neku inerciju, i što pre to razumete bolje ćete je igrati. Ono što je jako simpatično i ovu igru izdvaja jeste onaj fini osećaj za tajming između udaraca koje ste uputili prema protivniku... savladavajući ovaj segment igre postajete ozbiljan borac, i samo je ova nijansa u savladavanju tajminga razlika između onih koji ovu igru igraju dobro, i majstora (dobro de, ne baš SAMO tajming). Primetićete i da oni one-time krošei koje dobro pogodite vaš protivnik itekako oseća, a neretke su i situacije u kojima sa dva precizna i pravovremena udarca protivnika šaljete u zemlju snova. Zato pamet u glavu i gard držite UVEK kada je protivnik u blizini!



Najvažniji, a istovremeno i najigraniji je Champion`s revolution koji je odličan career mod. Njemu ćete posvetiti 70% vremena igrajući ovu igru... A onih 30 %? E, deco moja (khn,khm,khm ...) to je za sladokusce. Tu su Revival mod koji vas vraća u delove prošlosti kako biste promenili ishod nekih veoma važnih mečeva - Scenario play u Simulaciji kick-box-a! Potez za čistu desetku. Tu su još i Trial mod i Fighters museum gde ćete moći da odgledate kratke video zapise propraćene sjajnim komentarima - na Japanskom! Iii... to je sve od modova, ali zar je nešto više i potrebno.

Krupno prikazani borci, grafika tečna i sa puno detalja, mada bi moglo to i malo bolje... Simpatični zvuci iz publike i sjajno bodrenje borca koji napada... Odlični announcer japanac! Doooooobro meso koje najavljuje sledeću rundu... Japanska gitarska rokačina koja će vam vremenom dosaditi (a vi je za vreme borbi ugasite, i eto rešenja)... Mnoooogo lepih udaraca i sjajno izvođenje su elementi koji karakterišu ovu igru. Dodajte tome još i takmičarski duh i ideju sporta koju K-1 propagira i eto prave igre za vas, ako ste se uželeli dobre makljaže. K-1 je stvarno dobar izbor.

bonus IGROMER | Izdavač: EA Sports | Žanr: Sportska sim. | Medij: CD 1



• 1-2 igrača	KONZOLE: • PS2 ✓	OCENE: GRAFIKA	7	UKUPNO
• Memorijska kartica	• GC ☒	ZVUK	9	84%
• Vibracija	• X BOX ☒	IGRIVOST	9	
• Analogna kontrola	• GBA ☒	TRAJNOST	8	
	• PSONE ☒			

SYBERIA








Avanture su definitivno prve igre koje su se pojavile na PC igračkoj platformi. Broj ljubitelja ovog žanra je oduvek bio impozantan - jedno vreme je to čak bio i najpopularniji žanr. To nije ni malo čudno ako se u obzir uzme da kvalitetne avanturističke igre uvek vode po nezaboravnim svetovima, upoznaju nas sa mnoštvom enigmatičnih likova i pružaju nam obilje logičkih zavrzlama koje treba rastumačiti. Ali, nekada veoma popularne i cenjene "point&click" avanture su danas veoma slabo prisutne na PC-u, a još su ređe na konzolama, pa je zato pravo zadovoljstvo videti upravo jednu takvu igru - Syberia-u na jednoj konzoli - X Box-u. Trenutno pred sobom imamo konverziju poznate PC igre, koju (ako se izuzmu neki sitniji nedostaci) možemo slobodno okarakterisati kao izvrsnu avanturu primamljive priče, smeštenu u maštovit svet i pritom vizuelno zadivljujuće realizovanu.

Već uvodna animacija vam stavlja na doznanje da će vam ovo igračko iskustvo biti daleko od prosečnog. Ta karakteristična atmosfera Syberia-e, atmosfera koja se prosto uvlači pod kožu pocinje da se oseća već od tog prvog trenutka. Po kiši pogrebna povorka se kreće ka obližnjem groblju... Jedna mlada, usamljena žena to posmatra iz prikrajka... Posle samo par trenutaka shvatićete da njenu ulogu preuzimate vi, da joj je ime Kate Walker, da radi kao saradnica u jednoj Njujorškoj pravnoj firmi i da je u Valadilen (gde se inače radnja odigrava) poslata sa ciljem da sklopi važan poslovni dogovor. Mesto u kome ste se zadesili je decenijama bilo poznato po porodici Voralberg koja je u svojoj fabrici proizvodila nadaleko čuvene mehaničke igračke, mehanizme, satove i tome slično. Radnja u Syberia-i se odigrava u sadašnjosti, u vremenu elektronskih igračaka i video igara, gde mehaničke igračke i izumi nemaju više šta da traže. Mladi ljudi su masovno, u velikim grupama počeli da napuštaju Valadilen, jer u njemu više nisu imali posla od kako je fabrika porodice Voralberg zatvorena. Kate je u ovo oronulo mesto došla sa ciljem da sklopi ugovor o prodaji Voralberg-ove fabrike gigantskoj kompaniji za proizvodnju igračaka, Universal Toy Company-u. Mada je jedini preostali član Voralbergove porodice, Anna Voralberg, pristala na ovo preuzimanje, dogovor je ubzo pao u vodu, jer je pomenuti pogreb sa početka teksta bio upravo pogreb Anne Voralberg. Kate ubrzo saznaje da možda postoji naslednik ove nekada visoko cenjene porodice i započinje za njim potragu od istočne Evrope, pa skroz do prostranstava Azije, na kojima će slediti svaki trag koji pak eventualno vodi ka misterioznom nasledniku.

Syberia je klasična point&click avantura sa prelapim 2D pozadinama po kojima se kreću animirani likovi. Da biste pomerali Kate, dovoljno je da pritisnete digitalni pad na džojpadu i ona će se pomeriti u željenom pravcu. "Pametan kursor", će

















...estiti, to jest promeniti oblik kada naiđete na predmet kojim se može manipulisati. Kada na svom putu naidete na ljude, možete im postaviti pitanja koja će vam pomoći rešavanje aktuelnih zagonetki - samo odaberite jedno od nekoliko ponuđenih pitanja i pažljivo slušajte šta imaju da vam kažu (neretko u tim dijalozima i leži rešenje problema). Na svom putu ćete sretati veoma čudne likove, kao što je na primer poludeli administrator napuštenog industrijskog sovjetskog grada itd... Pojedinosti iz interesantnog života Anna-e Voralberg ćete saznati iz mnogobrojnih flešbekova, tonskih zapisa na koje usput nailazite, kao i iz njenog dnevnika. Svi likovi u Syberia-i nailazite su nekako karikaturalni i emotivno produbljeni. Specifična melanholija njihovih karaktera je nešto svojstveno samo ovoj igri, nešto što do sada ni u jednom sličnom ostvarenju nismo imali prilike da vidimo. Sve u svemu, oni će na vas ostaviti dovoljno jak utisak da čak i kada ne igrate ovu igru o njoj često razmišljate. Zagonetke koje ćete rešavati su sve veoma logične i uz malo razmišljanja i strpljenja ne predstavljaju veći problem - samo treba dobro posmatrati prostorije kroz koje prolazite i pažljivo slušati šta vam NPC-ovi govore. U nekim slučajevima će Kate čak pozvati preko mobilnog svog šefa u Njujork preko mobilnog telefona, kako bi vam on dao savet šta vam je u trenutnoj situaciji najbolje činiti.

Ah, kako je to jedan lep svet u koji je Syberia smeštena! Grafika je prelepa, prosto fascinantna, što važi i za propratne animacije koje će vas često ostavljati bez daha. Syberia ne poseduje high tech 3D rešenja modelovanja, ali poseduje u svom dizajnu nešto po meni daleko važnije - umetnost.

Predivan i veoma maštovit svet u koji je ova igra smeštena, je sam po sebi dovoljan da vam igra neko vreme bude interesantna. Kada se tome doda i sjajna, vešto razvijena priča, mnoštvo specifičnih, enigmatičnih likova i zagonetke koje su zabavne, a ne frustrirajuće, dobijamo jedno sjajno ostvarenje igračke industrije koje ni jedan pravi ljubitelj point&click žanra ne bi trebalo da propusti.

bonus IGROMER — Izdavač: | Žanr: P&C avantura | Medij: DVD 1

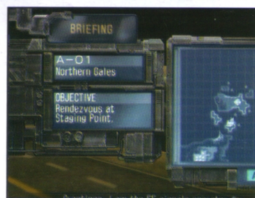
- 1igrač
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

KONZOLE	
PS2	✓
GC	X
X BOX	✓
GBA	X
PSONE	X

OCENE	
GRAFIKA	9
ZVUK	8
IGRIVOST	8
TRAJNOST	9

UKUPNO **85%**

NAVAL OPS: WARSHIP GUNNER



Nebiste mi verovali kad bih vam rekao koliko mi se ljudi žalilo da bi oni voleli da igraju igre sa vojnim brodovima ali da ih užasno smara prvo lice i neverovatno komplikovano upravljanje kojim se odlikuju sve hiper realistične simulacije koje su do sada izašle. I ja sam već dugo vremena čekam neku igru ove tematike koja će za promenu biti više arkadno orjentisana i okrenuta samim igračima i uživanju u akciji i pucnjavi umesto u glupih milijardu različitih točkića dugmića i poluga na pravim razaračima koji ko zna čemu služe. Ne možete ni da zamislite sa koliko sam radoznalosti i oduševljenja krenuo probam ovu igru koja je po svemu sudeći upravo ono što sam zajedno sa mnogima taliko dugo čekao. Radnja počinje u vreme drugog svetskog rata sa dva razarača koji bivaju usisani u neki ogromni inter-dimenzionalni portal koji ih baca direktno usred velike morske bitke između potpuno nepoznatih strana. Jedan brod biva uništen tokom bitke a posada preostalog broda uspeva da posle bitke priča sa drugim preživelima iz borbe i konačno saznaje da se nalazi zarobljena u svetu koji je identična kopija zemlje sa istim zemljama, istim imenima gradova i tehnologijom. Život je skoro isti kao onaj u svetu koji poznaju i iz koga dolaze, postoji samo jedna mala razlika, drugi svetski rat ovde ne postoji. Sve je ovo totalno čudno zar ne? U dimenziji u kojoj su se našli vodi se jedan drugi rat. Rat koji vodi takozvana imperija i šačica pobunjenika, vojnih specijalaca koji sebe nazivaju borcima za slobodu (Freedom Fighters). Moćna imperija je na samo korak od osvajanja cele planete. Ali upravo tu vi upadate u priču. Pristajete da pomognete pobunjenicima u njihovoj borbi za slobodu. Kompletna priča se tada još više razvija i vi saznajete odgovore na mnoga pitanja koja vas muče od samog početka, a kako će priča do kraja da se odvija definitivno morate sami otkriti. Zaista me je oduševio zaplet za koji morate priznati niko na prvi pogled nije očekivao da će biti ovoliko kompleksan i



originalan. Igra me je zaista oduševila. Brodom upravljate iz trećeg lica, što čini pravi arkadni pristup borbi koji je stvarno mnogo mnogo zanimljiviji od onog surovo realnog kakvog smo sretali u svim prethodnim simulacijama. Da sve ne bi bilo suviše uprošćeno, tu je i drugi bitan element igre a to je i strategijski deo o kome neću puno pričati bitno je da je tu i da nešto možete raditi i van bojnog polja. Takođe možete dograđivati svoj brod u nedogled i pretvarati ga u pravu mašinu za uništenje. Ono što je zaista odlično u ovoj igri je to što kroz nju možete doći do preko 800 najrazličitijih delova za vaš brod. Takođe koga smara da svoj brod svojeručno budži postoji i opcija koja će sve to za vas automatski odrađivati, a vi se









možete prepustiti instant akciji bez prestanka. Ono što moram posebno da istaknem je i odlično izveden sistem kontrola. Čini se kao da je svako dugme na pravom mestu već prvi sekund kada krenete sa igrom, tako da vam neće trebati ni minut za navikavanje. Što se samog igranja tiče igra sadži pregršt najrazličitih tipova misija. I stvarno biće tu za svakog po nešto, i za one koji vole kill em all do poslednjeg pa do onih koji su za više inteligentnije i zahtevnije misije, kao što su naprimer one u kojima imate zadatak da pružite pratnju nekom konvoju i da ga odbranite od nasrtaja proivnika. Grafika je priča za sebe. Igri se vizuelno (a ni ovako) stvarno nema šta zameriti. Engine koji je korišćen sa lakoćom uspeva da na ekranu uspešno odradi na stotine brodova do detalja teksturisanih. Ovo zaista zna da izgleda impresivno, pogotovo na misijama pred kraj koje su predstavljaju prave ogromne pomorske bitke neverovatnih razmera. Sve izgleda zaista dobro jedino što bi se možda moglo zameriti su možda malo nezgodni uglovi koje kamera većinom vremena zauzima. Što se zvuka tiče njega krase prave orkestarske vojne melodije koje simbolizuju rat na moru. Sve to začinjeno je kvalitetnim zvučnim efektima. Ako kao i ja već dugo vremena čekate ovakvu igru onda je čekanju stvarno došao kraj. Igra je svakako daleko od savršene ali definitino ima mnogo više pluseva nego minusa. Naval Ops je konačno stigao.

bonus IGROMER	Izdavač: Koei			Žanr: Akciona sim.		Medij: CD 1
• 1igrač	KONZOLE	• PS2	✓	OCENE	GRAFIKA	8
• Memorijska kartica		• GC	X		ZVUK	8
• Vibracija		• X BOX	X		IGRIVOST	8
• Analogna kontrola		• GBA	X		TRAJNOST	7
		• PSONE	X		UKUPNO	80%

bonus KONKURS

ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

U pripremi novih izdanja i povećanja obima posla, časopis Bonus raspisuje konkurs za sledeća mesta

POMOĆNIK UREDNIKA

Poznavanje sveta igara, poznavanje rada na računaru (Word, Internet), dobre organizacione sposobnosti, znanje engleskog. Poželjno iskustvo.

AUTORI/SPOLJNI SARADNICI

Poznavanje i iskustvo iz oblasti aktuelnih igara, vesti i dešavanja, pouzdanost i poštovanje rokova, novinarski stil pisanja, poželjno posedovanje neke od aktuelnih konzola.

U Bonusu ćete imati šansu za dinamičan posao, odlične uslove za kreativan razvoj i rad. Ako smatrate da ispunjavate gore navedene uslove nemojte propustiti ovu šansu!

Prijave sa biografijom i novijom fotografijom slati na adresu:
Bonus (za konkurs), P. Fah 32 11050 Beograd 22 ili na e mail: bonus@verat.net

.HACK//MUTATION vs. .HACK//OUTBREAK











SADA MORAM DA SPAJAM DVA TEKSTA!!! Mislim, kako bi se osećala tržišna inspekcija da ja njima upropaštavam posao i narušavam koncepciju obavljanja radnih delatnosti? Zbog njihove šatro piraterije ja moram da čekam da mi pajser iz "nabavke" doturi hermetički zatvoren disk u konzervi jetrene paštete ili u bali sena, umesto da mi sve igre stižu na vreme, a da inspekcija (kao što dolikuje) pruži ruku, tarući palac o kažiprst, kako se u normalnom, poslovnom društvu radi... Ali NEEEEE, mora meni da kasni igra po cirka tri meseca, pa umesto da ušićarim jači honorar, mažući vam oči na po dve strane po tekstu, sada moram da spojim dva teksta u jedan i tako se lišim profita... Pa jel' to uredu? NIJE! Ajde, nije neki JAK profit, ali je profit nedvosmisleno. Nego - sećate li se uopšte fabule? Kvazi online igra? Četiri nastavka? NE? Pa dobro - podsetiću vas...

Jednog lepog dana, programerski tim koji krasi zvučno ime je odlučio da ispriča priču. Kako bi to postigli, NISU digli halabuku i medijsku kampanju, već su seli i radili, radili, radili i izradili kvalitetan endžin. Svrha ovakve politike pri kreiranju igre je bila maksimalna komercijalizacija i pričanje jedne podu že priče, a bez da se to pričanje rasteglo na vremenski period od koje decenije... A zna se kako je "igralište" zahtevno i kako se mladi (i ne tako mladi) igrači lako zasite i kojim tempom PROŽDIRU radnju svake iole dobre igre koja se pojavi na tržištu. Tako su oni odlučili da taj jedan endžin iskoriste u četiri igre, odvojena nastavka koji su trebali da se pojavljuju na tržištu u pravilnim razmacima od tri meseca. E, kako kod nas vlada HAOS I BEZUMLJE (kao što svi mi znamo, evo već tačno petnaest godina), posebno u zadnje vreme, logično je da je tako i što se tiče dotoka igara. Spletom nesrećnih okolnosti "dot hak" MUTACIJA je kod nas okasnila, tako da se na spisku redakcije našla zajedno sa trećim nastavkom koji se zove OUTBREAK. Čisto da vas informišem, uskoro bi trebalo da se pojavi i četvrti, zadnji nastavak koji se zove KARANTIN. Znači dobitna kombinacija glasi: INFECTION, MUTATION, OUTBREAK, QUARANTINE.

Kako se igra? E vidite, tu nastaje problem. Iako može da se igra svaki nastavak pojedinačno, to NIKAKO nije preporučljivo... U prvom delu učite kako se igra u stvari igra i na kojim se principima bazira. Kada kresnete nastavak, nastavljate tamo 'de ste stali, bez ikakvog tutorijala. Ako nemate sačuvanu poziciju, neće vam ostati sve one divne stvari koje ste otvorili, otključali, svi oni likovi koje ste našli, a koji su delom tajni i delom skriveni, zatim magije, oprema, oružje... Sve će to biti generisano, skupa sa ekipom koja je obavezna i zapletom propisana.

Sa druge strane, ako učitate starog lika, tu su vam sve zapisane "adrese", likovi koje ste usput sakupili i na koje ste navikli, sva ona divna oružja koja kraste magijske sposobnosti, kao i oprema od koje u gro slučajeva zavisi život, zdravlje i egzistencija... A tu je i Ry Book, u kojem su vam zapisane sve "črčalice akalice i tandrkala" koja ste usput sakupili mejlovi, adrese, tandara-mandara... A zaplet će vam biti nejasan ako ne počnete od samog početka serijala. Dakle - 'de je ta INFEKŠN???

Ako se sećate - u igri ste klinac koji se sa drugarima "kači" na server na kome se igra, a kako vreme prolazi, morate naći softver koji će vam omogućiti upadanje na nove lokacije. Igra se odvija preko servera, pa se u drugom delu broj servera povećava. U početku tu su DELTA i TETA, a sada je tu i LAMDA, na kome se nalaze neke poboljšane lokacije i neke stare lokacije (koje će biti poznate ve













minimal, kao i širok dijapazon neprijatelja raznih sposobnosti, statistika, hit poena...
Kako se priča širi, nedoumice sa kraja prethodnika se razjašnjavaju, dok novi nerazumljivi elementi uleću u priču. Naravno, tu su i ekstra likovi koji su tu da svojom karakterizacijom obogate zaplet i pomognu pričanje priče - Nuke, Moonstone, Wiseman. A i neki drugi tipovi se priključuju - tu su klase long arms, heavy axemen, heavy blades...

Pošto je postojala i opcija uzgajanja (BANDAI je to...), ubudžena je i "grunty" (tako se zovu "stvorenja") mini igra. Ako vam ovo nije dosta inovacija - na starim lokacijama se nalaze dodatni kvestovi koje možete odraditi, kao i iks novih podkvestova koje dobijate uporedo sa glavnim - a koj je glavni kvest? E, pa, drugari - neće da može, za to morate da odete "na izvor" i sami utvrdite...

Pošto je tu cela onlajn komuna koja "bleji" u gradu, nakon svake pegle valja svrnuti da bi se "trampalo" što je i poenta ovakve igre. Mislim, ako ste ikada igrali Diablo II u mreži, onda shvatate koliko je dobro cenjkati se i nagađati sa pravim likom za neki predmet i kako to obogaćuje samu koncepciju igre. To je ono što su pokušali da revitalizuju ovde - osećaj da se nalazite u jednoj velikoj igri, sa mnoštvom različitih, živih, PRAVIH likova koji hoće da se što pre zbudže i koji trguju, trampe, cenjkaju i cene svu robu koju oni ne mogu realno da iskoriste...

Što se tiče tehnikalija - grafika je poprilično ista. Teksture su slične, likovi su ostali isti (ali su zadržali stari šarm), ali najveći problem, koji sam smatrao da će programeri "opraviti" ostaje - KAMERA. Pošto se borba odvija u realnom vremenu, a igraču je poverena kontrola nad istom, često je zabadanje, generalna dezorijentisanost i konstantno menjanje pravca, ugla i smera koji umeju da izlude u kritičnom momentu.

Zvuk je priča za sebe - odlična muzička podloga kao i u "kecu", zvučni efekti su prilično raznovrsni, a bagami, zastupljen je i Dolbi Didžital (uuuuuuuuu, to mi BAŠ ZNAČI, prim.aut.). Isto kao i u INFEKCIJI, zaplet možete da slušate na engleskom ili na japanskom - samo što japanski bolje zvuči, al' možda niste filorijentalisti kao ja, pa nećete imati sličan utisak.

Trajnost je diskutabilna kao i u slučaju prvog "dot haka" - iako se realno može završiti za 20 do 25 sati aktivnog igranja, postoji čitav niz akcija koje možete da odradite i na taj način "produžite agoniju".
I tako se lagano prebacujemo na "dot hak dablsleš AUTBREJK" - najmračniji i najkinematičniji do sada... jeste da je i "kod njih" malo kasnio (celih mesec dana), ali se isplatilo. Pojedini aspekti su umnogome poboljšani, ali su ostali neki problemi.

Što se tiče osnovnih stvari, još uvek stoji kritično upozorenje IGRU NE TREBA IGRATI PARCIJALNO, IZ SEGMENATA, VEĆ SAMO, JEDINO I ISKLJUČIVO U KONTINUITETU!!! "Battle engine", struktura i interfejs su ostali isti, kao i "data draining", "gate hacking" i "NPC tradeing" (skujz mi on ingliš Nina, skjuz mi plenti... prim.aut.), a što se tiče promena... Pa recimo da je za početak prepeglan AI - i kada su prijatelji (rn'taći) i kada su dušmani u pitanju. Ortaci koje furate u ekipi sada "popunjavaju međuprostor naredbi" inokosnim akcijama. A i podaren im je viši stupanj inteligencije (na izdisaju neće napadati ma koliko vi insistirali, već će se lečiti, ali će isto tako napadati kada im ne kažete, jer je to najlogičniji potez kada neko preti ili ugrožava ekipu), ali na žalost i neprijatelju je takođe. Imajući u vidu da sada neprijatelji guraju i preko 70-og nivoa, to nije nimalo dobro, ali doprinosi čaru igre. Arene su isto malo dopickane, al više što se tiče interakcije sa istom nego što se tiče izgleda iste (na žalost - sve izgleda kao i do sada, ali šta drugo očekivati kada se endžin igre ne menja).

Spisak opreme i retkih predmeta je i ovde uvećan kao i u prethodniku (misli se na "dot hak dablsleš MJUTEJŠN", prim.aut.), tako da ćete imati da "žicate i trampite do u nedogled", što maždije, što oružje, što opremu... Još jedna ekstra stvar je i Root Town of Fort Ave - još jedan hub u kome ćete se moći













trampiti sa JOŠ VIŠE NPC-ova, gde ćete zagubiti vreme i očno zdravlje listajući spiskove sa opremom i čitajući poruke koje NPC-jevi izbacuju... Isto tako ćete naći gomilu tandrkalica i šklopoćala za vaš još jednom prošireni Ryu Book, kao i još jedan EKSTRA SERVER (SIGMA), na kome vas čeka još jedan niz "sajdkvestova", opakih likova, prvoklasne robe (Alo, Bing, kako bratić, prim.aut.). Nije vam dosta inovacija? A ako vam kažem da "grunty" može da se pozove u fajt kao "bloodhound" (ker, gonič, snifer), oće li to biti dosta? Vaš zver sada može da "nanjuši" neprijateljske portale, ključne predmete i opremu... Malo li je?

Najveća mana igri koja se nanova lansira svaka tri meseca je definitivno relativno kratak rok trajanja. Kada iskombinujemo sva tri haka, zajedno imamo oko sedamdeset i pet sati kvalitetne igre, ali posmatrajući ih individualno - svaki krasi samo 20 do 25 časova igranja. Isto je i sa problemom kamere koji se ne menja iz nastavka u nastavak. Kada bi se ovo rešilo - igrivost i utisak bi se umnogome povećali. Mutna grafika je i ovde prisutna, ali je karakterizacija na nivou kao i svetlosni efekti. Što se tiče zvuka - ovaj put je "izvjedba" engleskog segmenta poboljšana (verovatno je zbog toga igra malo zadocnila), a muzika je još jednom obogaćena pridodavanjem nekoliko trekova. I tako - iz jednog u drugi pa u treći, očekivani kvalitet se pokazao isto kao i ideja, tako da *su negativne strane zanemarljive, dok su one* pozitivne došle do izražaja. Možda nije kao Xenosaga, ali tako nešto i nije za očekivati pored "mesečne proizvodnje"...

Nego, da intimiziram malo, kako se od mene do sada i naviklo... imam jedan problem, za koji se nadam da ćemo uznaći adekvatno i nadasve zajedničko rešenje. Moj sijamski čormaz (mačor) je u kritičnom stadijumu teranja, pa stoga molim sve osobe (po mogućstvu ženske) koje žive u Beogradu i ponosni su vlasnici ženke SIJAMCA koja je u istom blaženom periodu, da mi se na bilo koji mogući način jave (al najbolje bi bilo pismom na fah redakcije, sa napomenom "za Mićto-a" ili na redakcijski mail, znate ga već) kako bi smo utanačili uslove "razmene" fluida (Jel



vidiš da nismo izbacili...). Apelujem na vas da ovo ne shvatite kao šalu, situacija je krajnje ozbiljna i ekstremno kritična, volumen njegovog krnjaukanja prevazilazi šesto vati sinusa po izlazu krajnika, što se zabrinjavajuće odražava na moju psihu i mentalno stanje...

bonus IGROMER — Izdavač: Vivendi | Žanr: RPG | Medij: DVD 1

	KONZOLE		OCENE		
• 1 igrač	• PS2	✓	GRAFIKA	8	UKUPNO
• Memorijska kartica	• GC	✓	ZVUK	8	86%
• Vibracija	• X BOX	✓	IGRIVOST	8	
• Analogna kontrola	• GBA	X	TRAJNOST	8	
	• PSONE	X			

bonus IGROMER — Izdavač: Vivendi | Žanr: RPG | Medij: DVD 1

	KONZOLE		OCENE		
• 1 igrač	• PS2	✓	GRAFIKA	8	UKUPNO
• Memorijska kartica	• GC	✓	ZVUK	8	88%
• Vibracija	• X BOX	✓	IGRIVOST	8	
• Analogna kontrola	• GBA	X	TRAJNOST	8	
	• PSONE	X			

MAKSIMALNA zabava!

SVE U JEDNOM!

1. Igrajte najbolje igre!
2. Gledajte DVD filmove!
3. Slušajte muziku sa Audio CD-ova!



-bitni emotion Engine
MHz procesor
miliona poligona u sekundi
muzičkih kanala
CD x24 / DVD x 4
mogućnost gledanja DVD filmova

PlayStation® 2 14.900 din!

Uslovi plaćanja :

- čekovima građana do 12 mesečnih rata
- potrošački krediti na 12 meseci - Poštanska štedionica
- express krediti - Societe Genneral







BEOSOFT

Beograd • Gospodara Vu i a 160, tel: 011/ 2 421 355, 30 86 917, 30 86 916
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606

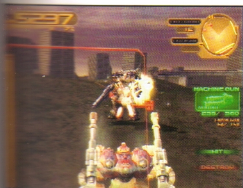
Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu

SILENT LINE: ARMORED CORE



Da li ste i vi kao klinci gotivili one japanske manga robotske crtaće? Kada sam bio mali iz video kluba sam iznajmljivao sve moguće robotske crtaće, i užasno se ložio na celu tu priču. Setite se samo Voltrona, pa Robotecha, pa šta tu ima da se kaže to su jednostavno crtaći koji su obeležili detinjstvo svakog od nas. Kada su se pojavile konzole, naravno pojavile su se i igrice koje su rađene po svim tim herojima koje smo toliko voleli, tada je i zaživeo pod žanr robotskih akcionih simulacija. Bilo ih je svakakvih, i dobrih i loših ali jedan serijal se svakako izdvojio svojim kvalitetom i eksplozivnom akcijom. I posle više nastavaka koji su se itekako dugo vrteli na konzolama skoro svih svetskih igrača stigao je i nastavak koji ima za cilj ni manje ni više nega da sve to produži i da nas ponovo okuje za džojstike za sate i sate dobre adrenalinske zabave.

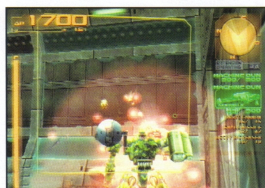
Konačno pred nama je novi nastavak sjajnog Armored Core-a za sve ljubitelje robotskih arkadnih simulacija ovo je bas ono ste čekali iako to možda još uvek ne znate. Prošli nastavci su svi do jednog bili doslovce odlični i zato se s' pravom isto očekuje i od najmlađe prinove u A.C. serijalu. Po svemu sudeći proizvođači su opet bili na visini zadatka i obradovali nas još jednom odličnom igrom za ove dosadne oktobarske dane. Za sve one koji nisu imali tu sreću da se ranije susretnu sa nekim od armored core naslova reći ću da vas igra stavlja za upravljač ogromnih borbenih robota koje možete kompletno sami prilagođavati sebi i dograđivati ih do perfekcije i onda se upustiti u misije koje vas instantno uvlače u neprekidnu adrenalinsku akciju i potpuno uništenje, od kojeg ćete se prevrtati na stolici dok vam adrenalin bude plivao po telu. Kao i u prethodnim igrama Silent Line vas vodi u daleku budućnost u kojoj se ogromno kompanije bore za prevlast i kontrolu što više teritorija. Vi imate ulogu pilota Mercenary Armored-Core ili skraćeno Mech robota. Vi niste vezani ni za jednu kompaniju već prihvatate bilo koji posao, kao pravi slobodni agent. Priča se razvija kako budete uspešno obavljali misije, takođe ćete kroz igru skupljati novac koji ćete dobijati kako u misijama tako i u okršajima u areni sa drugim mechovima koje možete prozvati na dvoboj da bi došli do ekstra zarade. Sa sakupljenim parama možete kupovati najrazličitiji asortiman delova i dodataka za vašeg robota kao i na više nego potrebne popravke, a tu su i ekstra delovi poput jet pack-a za letenje i još mnogo raznih mamipara. Glavni akcenat igre stavljen je na ogromnu mogućnost podešavanja svog mecha, na ogromnu količinu najrazličitijih delova i dodataka kojima možete poboljšati svog mezimca. Evo kako to počinje na početku igre dobijate standardnog dosta slabog i užasno sporog robota koji je takav kakav je sposoban da izdrži prvih nekoliko misija ali usled svoje sporosti trpeti mnogo veća oštećenja koja će vas na kraju svake misije koštati više za popravku.Tako da













što ćete uraditi biće nabavka bržih ili čak većeg raketnog boosta, a to je tek početak. Kasnije ćete moći da menjate bukvalno sve glavu, torzo, ruke, oružja i pomagala da bi dobili pravog po svom ukusu. Odlična stvar je to što svi oni koji imaju Armored Core 3 i koji su na njoj imali svog ljubimca mogu ga prebaciti u Silent Line i na njega nadograditi i mnoštvo novih delova koji dolaze sa novim nastavkom i sa njim nastaviti dalje. Ovo je zaista detalj za svaku pohvalu jer ostavlja utisak pravog nastavka jer sve što ste ranije postigli možete prebaciti u ovu igru i bukvalno nastaviti dalje. Možda i jedini problem koji i dalje prati ovaj serijal je po mnogima pomalo nezgrapan sistem kontrola koji će vam ili odgovarati ili vas mučiti do smrti. Na glavnim kontrolama sa leve strane džojstika (x-y pad) kontrolišete kretanje a nišanite korišćenjem pozadinskih L i R tastera što stvarno zna da zasmeta. Moram priznati da je sistem kontrola stvarno malo zastareo i da je sve to moglo mnogo bolje ali čak i takve kontrole ne kvare sjajan utisak koji ova igra ostavlja na igrača. Činjenica da je kompletan sistem upravljanja malo nezgrapno sveden stoji ali iskreno mislim da ovo nije prevelika mana ovoj generalno dobroj igri već je u pitanju samo malo vremena koje vam je potrebno da se naviknete na kontrole i onda počinje uživanje kome nema kraja. Grafički igra je zaista dobra iako se na nivoima može primetiti evidentan nedostatak detalja koji bi upotpunili scenu, ali zato mechovi izgledaju odlično. Akcija je većinom vremena toliko brza da te detalje koliko god bi ih bilo svakako ne biste primetili, ali ipak se mora reći da oni evidentno nedostaju. Verovatno ste već primetili da se svim silama upinjem da branim svaku manu koju ova igra poseduje. To radim samo iz jednog jedinog razloga, a to taj što mislim da je igra jako dobra i pored dosta propusta koje su proizvođači napravili. Meni je upotpunosti uspelo da to sve nekako zaobiđem i uživam u zaista dobroj igri. Sjajno su urađeni pokreti koji su im neverovatno dobro animirani. Takođe svaka promena na vašem mechu i svaki upgrade će biti vidljiv. Tako da će te do detalja moći da vidite sve, primetićete i najmanji detalj koji ste dobudžili na svog Mech-a. Dobra grafika je krasila i prethodna A.C. izdanja tako da se tu ništa bitno nije promenilo sve je ostalo u starom dobrom maniru koji skoro da ne zna za grešku. Što se zvuka tiče njega treba istaći crnim masnim slovima jer je zaista fenomenalan, soundtrack koji prati igru je odličan i praviće vam odličnu atmosferu od koje će vam krv ključati u žilama tokom cele igre. Kompletna muzika je birana sa samo jednim ciljem a to je da što više i što brže podiže adrenalin svakog igrača, i u tome u potpunosti uspeva. Zvučni efekti su takođe odlični čak su ubačene i neke glasovne sekvence koje još dodatno popravljaju iovako sjajan utisak o ovoj igri. Šta reći više. Za zaključak treba još navesti da je sve u svemu ovo još jedna igra koja u potpunosti nastavlja već odavno stečenu slavu svojih odličnih prethodnika iz ovog odličnog serijala. Sa gomilom poboljšanja i novom dozom ključajuće akcije A.C. je još jednom tu da nas veže za konzole i ne pusti danima i nedeljema. Ili je ova igra stvarno toliko dobra ili ja jednostavno preterano volim hi-tech robo simulacije, šta je upitanju proverite sami.

bonus IGROMER | Izdavač: AGETEC INC. | Žanr: MECH Akcija | Medij: DVD 1



	KONZOLE		OCENE		UKUPNO
• 1 igrač	• PS2	☑	GRAFIKA	7	88%
• Memorijska kartica	• GC	☑	ZVUK	8	
• Vibracija	• X BOX	☑	IGRIVOST	8	
• Analogna kontrola	• GBA	☒	TRAJNOST	7	
	• PSONE	☒			

SIMPSONS HIT & RUN







Taaaa-ta-ta-TA-NA-ta-ta-ta-tananana tanana-TA-TA.

Imam jednu odlicnu vest za sve prave ljubitelje Simpsons serijala koji ne mogu da zamisle svoje popodne bez svakodnevnog izleta u Springfield i uživanja u novoj epizodi. Za sve vas koji, ko zna od kada, pomno pratite avanture i doživljaje jedne sasvim neobične američke porodice. Posle nekoliko manje ili više uspešnih igara (uglavnom manje, mnogo manje uspešnih) koje su pokušale da junake našeg omiljenog serijala premeste na naše konzole, konačno je stiglo ostvarenje koje zaista zaslužuje svu našu pažnju i koje kvalitetom upotpunosti opravdava svoje postojanje. Siguran sam da je i svima vama već dosta razočarenja. Toliko igara je pokušalo da na najjeftiniji mogući način preproda svetsku slavu Simpsonovih, ali nažalost sve su bile potpuni promašaji koji su samo blatili ugled naše voljene porodice. Setite se samo igara poput The Simpsons Skateboarding ili The Simpsons Road Rage i naravno The Simpsons Wrestling, sve su to bile uzaludno bačene pare proizvođača i pravo razočarenje za prave fanove koji već godinama čekaju kvalitetno The Simpsons ostvarenje. Ono je konačno tu i ponosno nosi naziv The Simpsons Hit & Run. E sad kako je proizvođačima konačno uspelo da naprave hit, samo bog zna. Ljudi definitivno uče na greškama, a po najviše na tuđim uspesima. Tako su, zbog toliko neuspeha već očajni, proizvođači tražili novu koncepciju za sledeći nastavak Simpsons-a. Nećete mi verovati ali našli su je u ogromnom uspehu Rockstar-ovog megahita Grand Theft Auto. Tako da je pred nama, iako ne baš originalan, ali skoro isto tako zabavan The Simpsons GTA. O čemu se radi? Stvar je vrlo jednostavna kroz igru ćete voditi sve članove porodice u različite misije kroz Springfild i "pozajmljivaćete" mnogo mnogo kola baš kao i u Rockstar-ovom GTA. Moći ćete da ulazite u skoro sve kuće i zgrade u gradu. Moći ćete čak i da menjate garderobu junacima. Sve je praćeno neizostavnim prepoznatljivim humorom koji je ovu seriju i proslavio širom sveta. I sada vas pitam šta može biti bolje od mešavine fenomenalne serije i ultra mega dobre igre koja je protresla planetu? Jako jako malo toga. Hit & Run je konačno tu. Jedna od najvećih razlika između ove igre i GTA je ta što junaci u igri ne nose ogromne raketne bacače, automatske puške i baseball palice, naprotiv u igri brutalno nasilje u potpunosti ne postoji, vešto je zamenjeno zaista fenomenalnim humorom koji sve to nadoknađuje. Kroz igru ćete kontrolisati 5 likova, a to su neizostavni članovi porodice (bez Megi) i sa njima ljubazni vlasnik Quickie Mart-a Apu Namupasuhasalandesarishali-bla-bla-bla, u daljem tekstu samo Apu. Vodeći svakog od junaka moći ćete da "poza-













...nte" svaka kola u gradu. Policija je za čisto čudo neumorna i efikasna. Juriće nas za svakog pregaženog pešaka, oboreno drvo ili iščupani hidrant. U donjem desnom uglu ekrana nalazi se indikator koji nam pokazuje koliko smo naljutili građane, kada nivo dostigne maksimum, pojaviće se moto igre koji vam daje najkorisniji savet za datu situaciju, a to je pogađate HIT& RUUUUUUUUN!!!

Grad je u potpunosti indentičan gradu iz serije. I zaista je ogroman. Možda i najzanimljivija mogućnost koju vam ova igra pruža je slobodna vožnja i istraživanje svakog ćoška Springfilda. Svih lokacija koje smo videli u različitim epizodama ali nikada nismo imali priliku da se sami tuda prošetamo. Moćićete da posetite Mo-ov bar ili Nuklearku, Krusty Burger Restoran i sve ostale više i manje poznate lokacije u gradu. Još jedan odličan detalj su i mini igre u obliku uličnih trka u kojima ćete moći da učestvujete i osvajate pare kojima ćete kasnije kroz igru moći da kupujete super moćna raketna kola ili novu odeću za vaše junake. Svaki od njih ima svoje posebne misije drugačije od ostalih. To ovoj igri daje još veću dubinu jer nećete samo birati lik za jedne te iste misije već ćete sa svakim posebno ići u potpuno drugačiju novu avanturu. Grafički igra potpuno zadovoljava kriterijume skoro svakog pravog igrača, iako generalno ostavlja utisak blage nedovršenosti to svakako nadoknadjuje drugim stvarima kao što je svakako nepregledno ogroman grad koji je zaista do detalja prenešen u igru i kroz koji ćete se sa uživanjem satima lagano voziti i samo razgledati unaokolo pre nego što uopšte odlučite da počnete prvu misiju. Okolina je potpuno verna kopija originala iz serije, i ostavlja neodoljiv utisak da ste zaista ušli u televizor za vreme vaše omiljene epizode, a to zaslužuje ništa osim pohvale. Modeli u igri nisu baš savršeni ali potpuno služe svrsi. Ipak je dug put koji treba preći izmedju druge (2D) i treće (3D) dimenzije, veliki deo smo svakako prešli ali nam je definitivno još dosta ostalo. Vreme će pokazati kada će ovom putovanju konačno doći kraj. Što se zvuka i muzike tiče svi moji komentari i kritike mogli bi da se svedu na samo jednu reč božanstveno. Igru prate sve muzičke teme koje su se ikada pojavile u seriji a tu je i nezaobilazna glavna tema kojoj je ovaj put nesumnjivo posvećeno najviše pažnje. Ona će se provlačiti kroz celu igru u bezbroj oblika i remix-a. Ona prepoznatljiva i svima draga melodija kojom serija počinje i kojom se završava dobila je neverovatno mnogo oblika, od jazz-a, preko funk-a i rap-a do elektrnike i beskraja. Konačno tu je i svakako najbolji nezaobilazni deo svake The Simpsons igre. Pogađate u pitanju su glasovi naših junaka. Oni su i ovaj put pozajmljeni od originalnih glumaca iz serije koji su za ovu igru podarili svoje glasove broju od preko 50 likova koji su prisutni u igri. Tu su sve čuvene uzročice, fore i biseri svakog od junaka, dijalozi, prozivke i još mnogo mnogo toga. The Simpsons Hit & Run je definitivno pun pogodak za sve, bez obzira na pol uzrast, političko i nacionalno opredeljenje. Odlična kombinacija dva dokazana hita, Simpsons serijala i Grand Theft Auto-a, uzdiže ovu igru visoko visoko iznad svih prethodnih neuspeha, i donose pravu dugotrajnu razonodu za hladnu kišnu jesen...... Kakav glup kraj. Dooouuupppphhhhh!!!!!!!

bonus IGROMER — Izdavač: Vivendi | Žanr: 3D Akcija | Medij: DVD 1

	KONZOLE		OCENE		UKUPNO
• 1 igrač	• PS2	☑	GRAFIKA	8	85%
• Memorijska kartica	• GC	☑	ZVUK	8	
• Vibracija	• X BOX	☑	IGRIVOST	8	
• Analogna kontrola	• GBA	☑	TRAJNOST	7	
	• PSONE	☒			

FREESTYLE METAL X













Još od izlaska prve Tony Hawks Pro Skater igre, mnogi su shvatili da u ekstremnim sportovima postoji ogroman potencijal za uzimanje para igračima željnim dobre adrenalinske zabave. Još od tada razni proizvođači i izdavači zapljuskuju tržište najrazličitijim naslovima većinom vrlo oskudnog kvaliteta. Bilo je tu i dosta dobrih igara, setimo se samo Acclaim-ovog Aggressive Inline-a ili SSX serijala, ali nažalost ovakvi uspesi su retki i nažalost mnogo je više suprotnih primera. Došlo se dotle da posle toliko mnogo loših igara ovog žanra igrači više neznaju kome da veruju i dalje željno čekaju novo ostvarenje koje će svojim kvalitetom zadovoljiti i pružiti mnogo sati dobre zabave.

Ljudi iz Midway-a su definitivno sa mnogo ozbiljnosti prišli ovom zadatku i izdali jednu jako dobru igru koja se uzdiže iz proseka. Pred vama je Freestyle Metal X ili skraćeno FMX. U pitanju je motor-cross arkada bazirana na trikovima, ne na trkanju, sa mnogo najrazličitijih modova igranja za beskrajnu zabavu uz ovu igru. I ova igra kao i mnoge druge ima skoro indentičnu osnovnu koncepciju kao Tony Hawk serijal. Osnova igre se bazirana na već proverenom i dokazano uspešnom Challinge-Based career modu i licenciranim igračima. Na svakom nivou ćete prvo moći do mile volje da freestyle-irate dok god dovoljno ne upoznate okolinu i spremite za prvi challenge. Naravno završavanjem dovoljnog broja zadataka otključavaćete sledeće nivoe i nove modove igre kao i razne odlične mini igre koje će vas svaki put obradovati. Većina zadataka su laki i uz manje ili više muke savladivi ali biće i onih zbog kojih ćete čupati kosu i glavom proveravati čvrstinu nosećeg zida kuće zbog milijardi neuspelih pokušaja za njihovo kompletiranje. Većina ih se svodi na standardne stvari tipa preskoči ovo, pokupi ono, udari ovo, uradi ono, a ima i nekih stvarno originalnih ali da vam ne bih pokvario užitak igranja ostaviću da ih sami provalite, verujte mi na reč nećete zažaliti. Nivoi su ogromni i kompleksni. Svi su puni najrazličitijih sprava i rampi koji će vam biti glavno pomoćno oruđe za bezbroj fenomenalnih trikova. Od modova pored standardnog Challengea za svaki nivo tu je i Race mod, Big Air mod kao i neizostavni Freestyle. Tu su i mnogi odlični Party Style modovi za više od dva igrača po sistemu šalji džojstik dalje.

Po mnogima najbolji mod igre je jedna multiplayer mini-igra pod nazivom Human Dart. U njoj je cilj da vozite napred onda naglo zakočite i katapultirate svog igrača sa motora navodeći ga dalje na veliku metu. Od toga gde on završi zavisiće broj poena koji ste osvojili. Morate vešto navoditi igrača i izbegavati velike plutajuće mine. Igra je užasno jednostavna, užasno morbidna, ali pakleno zarazna. U igru je uključen i odličan level editor koji vam daje mogućnost da sami kreirate svoj nivo od ponuđenih komponenti i tako sami sebi dodatno ulepšate igru po vašem sopstvenom ukusu. Grafički igra izgleda sasvim pristojno, no mogu da kazem da blješti neverovatnom lepotom ali isto tako nema ni nekih vidljivih mana koje bi kvarile utisak. Jednostavno grafika u igri

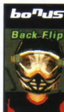






nije u rangu najnovijih dizajnerskih standarda. Ali i kao takva one igra nimalo ne umanjuje vrednost i igračima ne oduzima ni malo zabave koju igra donosi. Tu je poneki jako dobar detalj da izvadi kompletnu priču sa grafikom, izdvojiću jako prijatne boje koje dominiraju na nivoima koje su vesele i nekako prijatne za oko, i neverovatno privlačne. Pored toga tu su i odlični uglovi kamere tokom play back moda koji daju mogućnost gledanja trikova sa kamere na motoru što je neverovatno dobro u toku big air skokova i vratolomnih trikova. Zvučno igra je prihvatila već proverene formule i odabrala odličan rock, metal soundtrack. Među grupama i singlovima koje ćete slušati za vreme vožnje su Motorhead sa hitovima kao što su "Overkill" i "Speedfreak" pored ovih tu su i Megadeath sa svojim platinum ostvarenjima "Crush 'Em", "Peace Sells", "Devil's Island" kao i mnogi drugi. Od bendova tu je još jedan manje poznat ali neosporno jako dobar pod imenom Shortie. Što se zvučnih efekata tiče na tom polju igra baš i ne blista jer je jedini efekat koji konstantno prati igru "testerisanje" vašeg motora, pored njega ubaci se tu još po neki zvuk ali ne tako često. Iskreno ne nalazim da je ovo ikakva mana jer vam verujte mi pored hard core soundtrack-a stvarno ne treba ništa više da bi pod ogromnim naletom adrenalina divljali po stazi. Ako volite ovakav tip igara ovo je definitivno nešto što ne smete propustiti, jer igra zaista ima duha i ima šta da vam ponudi a i vodi se odličnom računicom čiji rezultat je siguran uspeh a ona glasi: ekstremni sport +

bonus IGROMER — Izdavač: Midway | Žanr: Ekstremni Sport | Medij: CD 1



	KONZOLE		OCENE		UKUPNO
• 1-2 igrača	• PS2	☑	GRAFIKA	8	80%
• Memorijska kartica	• GC	☑	ZVUK	8	
• Vibracija	• X BOX	☑	IGRIVOST	8	
• Analogna kontrola	• GBA	☒	TRAJNOST	6	
	• PSONE	☒			

X-GRA

















Šta vam prvo padne na pamet kada vas neko pita za neku dobru futurističku trkačku igru? Wipeout? Naravno. F-Zero? Definitivno. A šta mislite o Acclaim-ovom Extreme Gravity Racing serijalu? Još od njegove premijere na Nintendu 64, tvorci su se trudili da barem na tren pomute slavu već dokazanim šampionima ovog žanra. Iako u tome nisu baš mnogo uspeli ljudi iz Acclaima se ne predaju i posle mnogo nastavaka koji su se vrteli na skoro svim konzolama, na naše PS dvojke stiže novi nastavak pod nazivom XGRA (poslednje A u imenu pretstavlja skraćenicu za Association). Ovoga puta za igru trvde da je uloženo truda više nego ikad, ali bojim se da će već toliko puta pomenuti Wipeout i dalje neprikosnoveno ostati na tronu. A da li onda ovu igru uopšte vredi uzeti? Nastavite sa čitanjem. O čemu se ustvari radi ovde? U dalekoj budućnosti Extreme Gravity Racing je postao daleko popularniji i od fudbala. Glavna odredište za sve trke, rezultate i lige je Sports Interactive News Network (ili SiNN). Čitava igra ostavlja utisak kao da gledate emisiju na TV-u. Iako su se proizvođači hvalili da ova igra po prvi put donosi priču u okviru nekog ovakvog ostvarenja, ali nažalost od nekog velikog zapleta nema ni traga ni glasa i sve se svodi na prosto objašnjenje šta se zapravo dešava i odkud vi tu i onda počinju trke, tako da za sve koji su se ponadali da će ovo dobiti neku veću i ozbiljniju dimenziju stiže jedan hladan tuš. Ali nije sve ni tako crno jer uostalom ko je ikada igrao ovakve igre zbog priče? Svi ih oduvek igraju zbog brzine i sirovog adrenalina koji bude u svakom od nas. U odnosu na prethodne delove serijala ovde su unešene neke novine. Glavni mod igre je Season 2080, koje je u svrsi career moda u drugim igrama. Tu je i mnoštvo drugih dodataka koje se odnose na samu igru. X-GRA vam pored glavne trke i naravno pobede i nameće i dodatne uslove koje morate ispuniti, kao član nekog tima koji birate na početku. Tako će vam zadatci koje morate usput obavljati varirati iz trke u trku, naravno vaša pobeda se podrazumeva. U ranijim igrama postojala je mogućnost skupljanja para i kupovine novih motora, a sada se sve svodi na to da po određenom broju pobeda vaš tim vam sponzoriše novi motor. A vaša sloboda se svodi na Workshop u kome ćete svog mezimca moći u potpunosti da prilagodite svojim potrebama. Ukoliko sezonom ne budete zadovoljni X-GRA vam nudi i druge modove igranja poput Arcade i Time Trial moda ali ako vam se osnova ne sviđa mnogo ni oni vas neće duže zadržati. Nažalost imam još loših vesti. Svi koji su imali priliku da pre ovog igraju i prošli nastavak pod nazivom XG3 biće potpuno razočarani jer je kontrolni sistem totalno uništen. Kontrole su preosetljive i najmanji pritisak na dugmiće će najčešće imati katastrofalan ishod. Ali sve je ipak stvar navike, možda novajlije i neće imati problema sa ovim. Konačno našao sam nešto što je stvarno bolje u odnosu na prethodnike.



Sistem oružja u igri mnogo je poboljšan. Sada imate pregršt novih mogućnosti za uništavanje svega što vidite na stazi. Naoružanje je i dalje ostalo dobro staro automatsko ali se izbor oružja značajno poboljšao. Staze su zaista odlične. Prepune su najrazličitijih izazova, velikih skokova, oštrih krivina kao i dugačkih pravih relacija za razvijanje neverovatnih brzina. Na momente sve ovo zna da deluje zaista impresivno. Kroz trke ćete stvarno doživljavati dosta uzbuđenja. E sada sve ovo naravno ne može da prođe kako treba a da se ne pojavi nešto što će kompletno da upropasti situaciju. U odnosu na prethodni deo, u ovoj igri je osećaj brzine potpuno upropašćen, i to je verovatno i najveća i najteža mana X-GRA-e. Grafički igra je sasvim solidna, čak se može reći i da je iznad proseka. Ima mnogo lepih svetlosnih efekata, dobro dizajniranih staza a i sami modeli motora su dobri. Zvuk je odličan. Igru prati fenomenalni efekti kako zvuci samih motora tako i semplovi oružja. Igru prate i dva potpuno različita moda muzike između kojih ćete moći da birate. To su rock i dance (Techno). Ne bih želeo da sudim o kvalitetu rocka uopšte reći ću samo da je tehno mnogo mnogo bolja varijanta. Tvrdi beat i sirova elektronika samo dodatno pojačava kompletan doživljaj hi-tech supersoničnog trkanja. Iako sa dosta mana ova igra je i dalje vredna pažnje jer svakako može da zadrži pažnju barem jedno popodne. Prava je šteta što u ovu igru nije uloženo još par meseci rada jer bismo onda po svoj prilici imali hit ovako imamo solidnu zanimaciju za ubijanje vremena sve do izlaska novog Wipeout-a.

bonus IGROMER — Izdavač: ACCLAIM | Žanr: Futuristička trka | Medij: CD 1

	KONZOLE		OCENE		UKUPNO
• 1-2 igrača	• PS2	✓	GRAFIKA	7	69%
• Memorijska kartica	• GC	✓	ZVUK	6	
• Vibracija	• X BOX	✓	IGRIVOST	7	
• Analogna kontrola	• GBA	X	TRAJNOST	7	
	• PSONE	X			

DYNASTY TACTICS II









Ako ste kojim slučajem upoznati sa umetnošću KOEI-ja, onda vam ovakva igra neće biti strana - posebno ako ste pripadnik grupacije bibliotekara, istoričara, vojnih stratega... Očiju mi, razvojni tim već navedene firme je definitivno jedan od najpredanijih i najtemeljnijih kada je obrađivanje istorijskih temau pitanju. Svedočanstvo tome su naslovi - "Romansa tri kraljevstva", "Džingis Kan, "Nobunagine Ambicije" (ili nešto u tom fazonu, prim.aut.), u kojima se momci iz Koei-a svojski potrudiše da miksom istorijskih činjenica i fikcije stvore mešavinu "istorijske" strategije, taktiziraljke i čiste zabave.

Sada, kada su nas "Ratnici dinastije 4" i "Romansa tri kraljevstva VIII" već trijumfalno "profurale" drevnom Kinom, vreme je da se to dogodi i sa nastavkom prošlogodišnje hit strategije - igrom Dynasty Tactics II. Mnogi ovu igru smatraju sponom između "Romanse" i "Ratnika" i to sa pravom jer igra naginje pomalo na obe strane - kako to? Ostvarenje je umnogome brže i više preorijentisano na borbu nego što je to slučaj sa "tri kraljevstva", dok je sa druge strane bogatije strateškim elementima nego "ratnici dinastije" (aka - Dynasty Warrirors, prim.aut.). Možda je malo bliže prvonavedenom naslovu, makar što se tiče pristupa i zastupljene filozofije, dok se kvalitet vizuelnih sekvenci i ratne tematike staraju o tome da se *oba "plana" kvalitetno pokriju i iskombin*uju. Simbioza rođaci, pa vi meni posle kažite da se ne može spojiti lepo i korisno... Što se tiče igre - ona je podeljena u dva segmenta, što podrazumeva planiranje i strategiziranje, kao jedan, i borbu, kao drugi element. Za razliku od prethodnika, koegzistencija ova dva aspekta je vešto izbalansirana, odluke kojesprovodite na mapi imaju mnogo više uticaja na dešavanja na bojnom polju,kao i na sam ishod sukoba. Planiranje se prevashodno svodi na kreiranje armija, pridobijanje novih veština i taktiziranje vezano za pristup rešavanju glavnih zadataka i ciljeva, a upravo TO je ono što odlučuje koliko ste spremni za "razračunavanje" kada do toga eventualno dođe (ajd sad lagano, pa nek sebije ljuti boj, prim.aut.). Baš zbog toga je ključno proučiti odnose i sposobnosti trupa, privoleti svojoj strani što veći broj oficira (koje krase "taktike" i umešnost vojevanja) i imati razrađenu šemu angažovanja, odnosno regrutovanja svežih ratnika. U koliko na ovo ne obratite pažnju (misli se na regrutaciju, dakako, prim.aut.), vrlo se brzo može dogoditi da zaostanete u odnosu na protivnika - i što



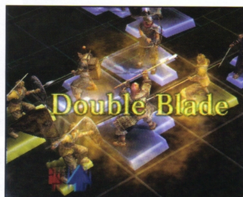
se tiče broja jedinica, i što se tiče njihovog razvoja.
Ovo vuče još jednu konsekvencu - vaše prevremeno "penzionisanje", jer baš zbogovoga možete biti nadjačani brže nego što vi mislite."Editovanjem" sopstvenih trupa, korišćenjem špijunskih tehnika i upotrebom baraka - možete umnogome povećati znanje i sposobnosti vaših jedinica, dok će pravilan plasman jedinica odnosno njihov poredak i formacija biti ključni za obrazovanje ofanzivne i defanzivne strategije.Kao što se daje očekivati - u fokusu je vođenje borbe, sve zapakovano u "šaholiki" pristup veštini ratovanja (izgled ili pristup... ma to je ISTO - svega mi... prim.aut.). Veoma se velika pažnja mora pokloniti odabiru jedinica, kao i pažljivom planiranju toka bitke. Zašto? Pa zato što NIZ FAKTORA propisuje uspešnost svakog napada i odbrane. Samo neki od parametara su okruženje iteren na kojem se nalaze jedinice, kao i sam plasman jedinice (na koju stranu je okrenuta, tj. u kom pravcu













gleda). Jednom kada pokrenete napad, ostaje vam samo da sednete i uživate u kinematicima, koji su tu ubačeni da vam prave društvo dok procesor vrši kalkulacije i računa kvote.

Ovo je (kao i neki drugi trikovi) vešto "implementirano" u igru, kako se ista ne bi pretvorilau nepregledni numerički niz, prepun tabela, kvota i kalkulacija (čitaj: da se igra ne bi pretvorila u "vlažne snove" svih matematičara ovog sveta, prim.aut.). Kao što sam već imao prilike da napomenem - svaki oficir ima "taktike" - specijalne sposobnosti koje podrazumevaju borbene taktike, juriše, varke, alteracije formacija i ostale podlosti koje ća vam (adekvatnom primenom) omogućiti da razularite i apsolutno razorite protivnika, razbijajući mu formaciju, unižavajući mu moral, otimajući mu nejač i stoku, paleći useve, pretvarajući žene u udove i narikače (dobro, ne baš sve ovo, ali prokleto blizu... prim.aut.). Tu su i nivoi oficira, kao i mnogi drugi faktori koje vam - naravno - nećuspomenuti kako bi ste se sami uverili. Docnija uigranost rezultira progresom vaših jedinica, kao i uvećavanjem njihovih sposobnosti vezanim za kombinovane napade na neprijatelja, kao i višestruke napade od strane jedne jedinice. Ovde bi već trebao da vam napomenem da je igra podesna za "korovce" - oldschool ljubitelje KOEI-evih ostvarenja, koji su već svikli na ovakav sistem igranja, komandovanja, taktiziranja. Svi ostali će se MAAAALO naći u nebranom grožđu, ali to nije ništa što cirka mesec - dva dana intenzivnog igranja ovakvih igara ne može da ispravi. Čak šta više - verujem da će se i veterani zbuniti težinom igre, čiji je "nivo izazova" veoma visok. Bilo kako bilo, i jedni i drugi će "iskapati" veliku količinu tečnosti iz sebe, dok ne uspeju da sve četiri "kampanje" privedu kraju. O, da - kampanja uključuje četiri različita "lika" koje furate, a svaka od ovih kampanja iziskuje petnaest "plus" sati igranja (minimum, prim.aut.).Što nas dovodi do negativnih strana igre... Dosta specijalnih sposobnosti koje oficiri poseduju liče jedna na drugu ili su veoma sličnog efekta. Tu je prisutan i problem raznovrsnosti jedinica - u početku vam se čini da ima dosta vrsta jedinica, ali kasnije kada shvatite da to NIJE slučaj, shvatite da igra naginjeka monotoniji, posebno pri samom njenom kraju. Slično je i sa grafikom - iako je unapređena u odnosu na prethodnika, veoma je PLAHO unapređena,što se najviše vidi kod jedinica, čiji je grafički izgled podosta uprošćen. Sve ostalo je za nijansu poboljšano, uključujući frejmrejt, količinu i kvalitet "kinematika" i kamere (i što se tiče kretanja i što se tiče "mehkoće" pokreta i animiranja). Komandni interfejs je takođe poboljšan.Zvučno rečeno - tu je Dolby Pro Logic II, tu je sijaset starih i par novih muzičkih tema, ali glasovi - Oooh ti glasovi - na momente tragični, na momentekomični, prevashodno tragi-komični, uveseli će vam vreme provedeno ispred malog ekrana Te-Ve prijemnika (mane su neki nasmejali do suza - najvišemi se sviđa "narečje" istočnjačkih generala, koji kao da su pohađali vojne akademije juga Severne Amerike - zvuče ko gomila blesavih "jenkija", prim.aut.). I tako - ako ste fan imenovane firme - igru uzmite, a ako imate druga koji je fan pomenute firme, NJEMU igru (od)uzmite i proverite da li će zadovoljitivaš "strateški" ukus... Još samo da pozdravim ekipu iz "Dolar"-a, posebno Kojota, momke iz Prty BG-a (Moskri-ja i Mikri Mausa) i starog sensei-a Timbeta... Uživajte!

bonus IGROMER — Izdavač: KOEI | Žanr: Strategija | Medij: CD 1

	KONZOLE		OCENE		UKUPNO
• 1 igrač	• PS2	☑	GRAFIKA	6	85%
• Memorijska kartica	• GC	☒	ZVUK	7	
• Vibracija	• X BOX	☒	IGRIVOST	8	
• Analogna kontrola	• GBA	☒	TRAJNOST	9	
	• PSONE	☒			

ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS VIII









NIJE ZA SVAKOGA

Majke mi, svaki put kada vidim novi Romance of the Three Kingdoms, ista stvar mi padne na pamet. Nije ovo za svakoga, i to je stvar koju treba uvek imati na umu kada se priča o ovom veoma posebnom serijalu, koji (KOEI), eto, opstaje već 15 godina. Svaki put kada vidim novi, setim se susreta sa prvim Romance of the Three Kingdoms, još na Amigi, i pomislim kako je nekome ko ima sada toliko godina i upravo je ubacio disk u svoju crnu konzolu, a pred njim se otvorila zapanjujuća interpretacija jednog istorijskog, gotovo mitološkog, perioda razvoja kineskog carstva, prikazanog sa strogo vladarsko-strateške tačke gledišta... Bačen u vihore ratova za kinesko carstvo poptuno neupućen, samo s DUAL SHOCKom 2 u rukama.

Znam da sam se ja par puta osećao tako - mada bez DUAL SHOCKa 2 - posle godina provedenih NE igrajući Romance of the Three Kingdoms, kada se pojavi novi nastavak i ja se ponovo porvem s njim - jer znam da vredi. Pobeda će mi doneti uživanje u sjajnoj strateškoj igri (sa primesama RPG-a - a Romance of the Three Kingdoms je te primese RPG-a imao davno pre nego što je neki producent skovao izraz "primese RPG-a"... sada bar svi znamo kako to da nazovemo).

Dobar deo vas će verovatno stati pred tim Kineskim zidom i odlučiti se za neku igru koja nema toliko menija, statistike, opcija (u menijima) ili koja ima nabudženu grafiku. O visokofrekventnoj dinamici da ne pričamo. No, među vama sigurno ima dovoljno onih koji vole strateški izazov - a Romance of the Three Kingdoms je izazov kakvom nema premca na crnoj konzoli. A ima i vas koji ste igrali i uživali uz prethodne igre iz ovog serijala.

Ovo nije prvi Romance of the Three Kingdoms koji opisujem, i svestan sam da je uvek potrebno ponoviti neke opšte stvari, čak i starim poznavaocima.

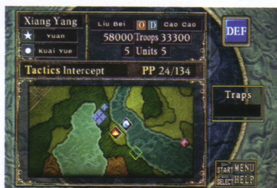
Kao i ranije, imate mogućnost dve vrste igranja - možemo ih nazvati kampanja i scenariji, s tim što su scenariji po kompleksnosti i veličini kampanje za sebe. Na početku je potrebno da odaberete koji ćete lik iz istorijsko-mitološkog doba Triju kraljevstava igrati - igra vam nudi pravu kartoteku likova (a možete i sami da ih pravite!), od nižih oficira do vladara najmoćnijih plemićkih porodica. Suštinska razlika između kampanja i scenarija je što je u kampanji pravi šmekerluk da počnete u ulozi nižeg vlastodršca i da se probijete do vrha - prvo izvršavajući svakodneve



zadatke za svog feudalnog gospodara, kao što je popravka zidina ili poboljšanje administracije, potom svojim dobrim radom i dobrim vezama koje steknete da dobijete sve ozbiljnija nameštenja i sve zanimljivije i izazovnije zadatke. Svaka tri meseca ćete imati neku vrstu uvida u svoj napredak, jer tada će vas ocenjivati u odnosu na dostignuća vaših saradnika i konkurenata. Budite vredni, inventivni i druželjubivi, jer krajnim ciljem bi se moglo smatrati ništa manje do li ujedinjenje ratom i intrigama zahvaćene Kine! U scenarijama uglavnom počinjete s pozicije nekog od bitnijih moćnika koji se nalazi usred određene situacije opisane u velikoj knjizi po kojoj je ovaj serijal nastao - uglavnom situacije koja će uskoro da rezultira zalivanjem poljane krvlju. I koja nekako uvek ima veze sa približavanjem tom uzvišenom cilju - tronu kineskog cara. Ne morate uvek baš vi da zasednete - nekada je ideja da delate tako dobro da vaš gospodar bude proglašen za cara. A svi znamo da prava moć često počiva iza trona...













E sad, samo izvođenje u igri. Pa - meniji, meniji i još menija, uz dodatak lepe i sasvim 2D grafike, u stvari više ilustracija koje se animiraju samo kada dođe do bitke. Igra se odvija u potezima (procesoru ipak treba vremena da izračuna sve te silne promenljive vrednosti koje utiču na razvoj igre). Svaki potez je mesec dana. Tokom jednog meseca imate određeni broj akcionih poena koje možete potrošiti na razne aktivnosti - uglavnom u cilju izvršavanja nekog zadatka zadatog vam od strane vašeg pretpostavljenog. Ako nemate zadatak, trenirajte (da se poboljšate - setite se, ovo je i RPG) ili stičite prijatelje. Prijatelji ili ljudi koji vam nešto duguju su veoma važni na putu do moći. Eto i prvog bitnog noviteta koji je ovaj, osmi po redu nastavak uveo: sada je moguće i steći ljubav, oženiti se i izroditi potomstvo ili ostaviti prijatelja za naslednika. Tako igra ne mora da se završi vašom smrću, kao što je ranije bio slučaj. A ako vam interakcija sa NPC-ima nije toliko izazovna, sada možete igrati Romance of the Three Kingdoms u osam igrača - svaki u ulozi nekog manjeg ili većeg moćnika stare Kine! Ajoj, zabava miliona... sati. Da, treba biti ljubitelj (da ne kažemo fanatični NERD!) i imati jednako fanatično NERDOVSKU ekipu pa se oprobati u tome. Petnaestak sati kasnije: "E...mogli bi da snimimo poziciju i da spavamo. Sutra ćemo sedmi potez." No, treba probati, treba...

U svakom slučaju, igra će vam garantovano biti drugačija svaki put kada počnete iznova - jer će sve te stotine likova uraditi ponešto drugačije, a i vi ćete biti neko drugi među svim tim likovima i probaćete da uradite nešto drugačije... Količina zabave koju Romance of the Three Kingdoms (bio to VI, VII ili VIII) nudi je neverovatna. Samo se treba izboriti sa slinim tekstom i menijima. Ako niste strpljivi, čak ni HELP opcija vam nije od pomoći - jer ćete, kada se sve sabere, bar nekoliko sati po njoj listatati i boriti se terminologijom ako ste početnik. Borbe su dobrodašla pauza od menija, mada se i one izvode unošenjem komandi jedinicama (a njih u Osmici ima više nego ikada - ako imate na raspolaganju puno vojske i saveznika, bitke mogu da se vode između desetina jedinica na svakoj strani!). Još jedan novitet je što sada jedinice mogu izvoditi specijalne taktike (njihove vođe ih mogu naučiti posećujući vojničke barake i manevre), veoma slično drugoj KOEI-jevoj licenci smeštenoj u isto vreme i na isto mesto. Naravno, radi se o Dynasty Tactics igrama, koje se fokusiraju baš na same bitke, tj. na taktički aspekt borbe za Kinu.

No, ja više nemam mnogo šta da vam kažem o ovoj igri - do sada ste shvatili da li ćete je ikada probati ili ne. Ne vidim da će vam moje mišljenje o muzici (koja je sjajna - zvuči kao klasika stopljena sa tradicionalnim kineskom zvukom) ili AI-ju (hej - kompjuterski vođeni likovi takođe izabiraju iste akcije kao i vi, samo neki imaju više poena za njih i pristup nekim akcijama koje vi nemate... a u borbi samo imaju različite vojske) tu pomoći da ovu igru naprasno zavolite. Za to treba truda. Kako kažu u onoj starogradskoj: a labour of love.

bonus IGROMER Izdavač: KOEI | Žanr: Strategija | Medij: CD 1

- 1 igrač
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

KONZOLE
- PS2 ✓
- GC ✗
- X BOX ✗
- GBA ✗
- PSONE ✗

OCENE		
GRAFIKA	6	UKUPNO 80%
ZVUK	7	
IGRIVOST	9	
TRAJNOST	10	

FREEDOM FIGHTERS







Taman sam pomislio - Pu - jeeee, još jedan Conflict Desert Storm, kad ono, umesto razočarenja - RAZDUŠEVLJENJE. Dobro, ajde, ne baš razduševljenje, ali kada se uporedi sa datim, da se nelažemo i OBEZGLAVLJIVANJE je PREMIJA. Mislite da sam preterao... Ok, vi mislite to, a ja ću nešto "sasma" peto, ipak - neću da vam gušim razmišljanje (c c c, kakav sam OLOŠ, nezapamćeni, prim.aut.).

Nego čudi me da je jedna igra nakon bezmalo ŠEST promena imena ipak na kraju ispala daleko kvalitetnija od nečega što se očekivalo da će da postane sinonim kvaliteta (opet sam konfuzan, a? ma to je od piva... prim.aut.), ali takva je realnost - NEOČEKIVANA! Igra je prvo trebalo da se zove "Freedom: Battle 4 Liberty Island", ali je nakon određenog vremena promenila naziv u "Freedom: Soldiers of Liberty". Verovatno da se ne bi poistovećivala sa MGS2 (Sons of Liberty), izdavači odlučiše da joj promene ime "iznebuha" i eto vam ga sasvim "originalni" naziv - Freedom Fighters. A nije da naziv ne odgovara igračkoj koncepciji - šta više...

I ovde kao u Conflict-u vodite tim sa sobom, ali ono što se korenito razlikuje je način izdavanja komandi tom timu. U međuvremenu, dok komandujete timu, iz trećeg lica pucate na protivnike svih boja i veličina... Nego da se vratim na sam početak radnje.

MINUS I PLUS KO ŠPAKI I RUS

Drugi svetski rat se nije završio onako kako je trebalo - umesto Amera, Rusi su prvi bacili atomsku bombu, pa spletom okolnosti nikad nije ni došlo do "hladnog rata". Negde blizu ovog vremena, Rujkani su odlučili da je pravo vreme da se udari na mučku USA. Glavna uloga (odnosno vi) nije šuster, nije mašin bravar, ali je zato VOODOOINSTALATER! Neverujete, a? Ni ja, ali šta da se radi, nije ništa drugo nego za očekivati da se vođa pokreta otpora karakteriše količinom crnog ispod noktiju - u Srbiji postoji čitava tradicija kroz koju se ovaj motiv provlači (crni nokti, dakako, prim.aut.). Čak šta više - krenuste vi tako u pravcu Menhetna da zamenite neku naprslu cev - u međuvremenu Rusi napadoše, a vaša mušterija (koja je u stvari vođa pokreta anti-crvenih) odlučuje da vas angažuje kao vođu odreda koji će pomoći da se otpor rodi.

Mislim - jeste ideja blesava, al kako je jednom rekao jedan moj ortak - Brate, zvuči blesavo, zato je PREDODREĐENO da uspe... A i posao koji je odrađen da bi se obični smrtnici koji žive u realnosti u to uverili - barikade na ulicama Njujorka, posteri koji se na sve strane zidova prostiru i "harašo" ukazuju na najgoru pro-sovjetsku propagandu i mas-hipnozu, "dnevnici" puni "istine" skroz upotpunjuju trip... Šta drugo da kažem do - STOLIČNAJA!

I tako, hrabro gazeći iz potopljenog područma na ulice, započinje vaša borba za slobodu. Kako sam napomenuo - sistem komandovanja je originalan i lahk za koncipiranje, a municije ima u ograničenim količinama. Misije su polu-linearne, pošto sami birate kojim ćete redosledom ispunjavati zadatke, ali MORATE da izvršite sve kako bi napredovali. Usput dok napredujete, u odnosu na vaše akcije i uspehe dobijate HARIZMU. Harizma narasta ispunjavanjem misija, spasavanjem nevinih i lečenjem i "oživljavanjem" sopstvenih vojnika, kojih u početku ima par da bi kasnije prerasli u "buljuk". Kako narasta harizma, tako se poboljšava mogućnost regrutovanja (vrbovanja, prim.aut.) na ulici. Da, da, da - malopre sam rekao da je municija ograničena, ali vas to ne sprečava da sa poda pokupite oružje koje je "napakovano", pa da ga naknadno opet promenite...

A kako se to komanduje, sigurno se pitate. Jednostavno - imate tri komande - pokret,












[illegible] i odbrana. Kako bi ih izdali treba samo da se okrenete prema liku i da "tap-nete" dugmić, jednostavno zar ne? Ako pritisnete dugme, svi koji stoje u datom [illegible] će primiti komandu, što govori o jednostavnosti i originalnosti koncepta (kako li se niko pre nije setio, muku mu [illegible], prim.aut.). Kako bi bili "kristalno jasni" data je i opcija zumiranja - zumirate na teren, kažete "pokret tamo", svi kažu "razumem" i to je to. Ako im kažete da se [illegible] da pokrivaju oni će pucati isto kao i kada naredite napad, samo što će koristiti zaklon. U koliko se u blizini nalaze mitraljeska gnezda, nakon izdate komande, baja će sesti za mašingeverku, koseći napadače ko snoplje... Sviđa li vam se za sada?

Pošto je igra takva kakva jeste posebna pažnja je obraćena na AI, kako vaši vojnici ne bi "zaglupljivali". Naravno - isto je i sa neprijateljskim ponašanjem - sve što vaši vojnici mogu da izvedu, mogu da izvedu i protivnici, nekada možda čak i bolje, al kakva bi to bila igra da ne postoji faktor neizvesnosti (paaaa, rekao bih - IZVESNA, prim.aut.). Naravno, oko komandovanja će vam ponekad biti "pune ruke posla" jer su vojnici pomalo svojevoljni, ako im pravovremeno ne izdate komande - oni će početi da deluju na svoju ruku. Baš zbog ovoga oni imaju neograničenu municiju kao i dodatnu opremu. Ako se desi da vam neki od "voja-ka" strada, tu su "medipack"-ovi da ih izvade iz bule.

Naravno - desi se da se tu i tamo poneki vojnik zaglupi, pa kada kažete "brani" i pokažete ispred mitraljeskog gnezda, on neće uzeti strojnicu u ruke, već će stati ispred samog gnezda (džakova sa peskom) i umreti pokušavajući da ga odbrani, umesto da zađe u njega i posluži se već pomenutom strojnicom. Verovatno je to tako zbog radi realnog života - u borbi vojnik nekada ne razume šta komandir hoće da kaže, odnosno - razume šta hoće da kaže, ali ne razume šta misli. Zato obratite pažnju tu i tamo i sve će biti u redu. Ma, mogao bih i finese da vam predočim, ali mi već sada kritično ponestaje mesta... Samo da znate - koliko možete da kampujete u šteku, toliko može i neprijatelj, samo što on može i da vam pošalje skaute koji će se truditi da vas izvade iz istog. Kada napustite štek neprijatelj će ga zauzeti i biće na oprezu, pa zato NE POKUŠAVAJTE da se vratite.
Grafika je i više nego solidna, i što se tiče borbenih i što se tiče svetlosnih efekata, zvuk je odličan (zaprepašćujuća je količina dijaloga između Stone (ah, da, tako se PREZIVA glavni lik, prim.aut.) i njegovih "saplemenika"), a podjednaka pažnja je posvećena i zvucima u borbi, kao i muzici (koja je na mahove fenomenalna). Ruje se čuju i pre nego što se vide (nije im akcenat najbolji, ali šta da se radi, e? prim.aut.), a ako nemate dovoljno harizme, a pokušate da vrbujete građana, čućete komentare kalibra "ma, pajseru, nađi nekog drugog da ti vodi rat" i sve u tom fazonu...
Dakle - pozitivnih strana ima mnogo, a međunjima (neračunajući AI) je definitivno najjača - komandovanje. Sve ostalo je na mestu (što se ne može reći za ostale igre ovog žanra opisane u ovom broju), pa vam zato BAŠ savetujem da pre pazarite ovu igru nego bledi pokušaj američke propagande (čitaj: Conflict Desert Storm 2, prim.aut.)... Ma, kad bolje razmislim i ovo je propaganda, ali je svarljiva bez tone bikarbone, što se za Conflict ne može reći... Bilo kako bilo, nastojte da uživate.

bonus IGROMER — Izdavač: EA Games | Žanr: Pucačina | Medij: DVD 1

	KONZOLE		OCENE		
• 1 igrač	• PS2	✓	GRAFIKA	8	UKUPNO
• Memorijska kartica	• GC	✓	ZVUK	8	76%
• Vibracija	• X BOX	✓	IGRIVOST	9	
• Analogna kontrola	• GBA	✗	TRAJNOST	7	
	• PSONE	✗			

OTOGI: MYTH OF DEMONS



Gozba za oči. U mračnoj noći nećete moći da se odvojite od ove vizuelne MOĆI! Ali sve to će brzo proći.

Znate kako uvek pričamo o onim igrama koje kupuju igrače na osnovu sjajnih tehničkih karakteristika, tj. (da se na lažemo) super-mega-brze-ultra-post-moderne-giga-spržiudri-me-do-zore-a-od-zore-može-sve grafike, krcate gotovo filmskim animacijama, svetlosnim efektima kakve do pre pet deset godina nismo mogli da vidimo ni kod Jamesa Camerona i senjor Spilberga zajedno. (A u našim filmovima nećemo moći ni sledećih deset. Pouka domaćim producentima: kupite Xbox development kit - šta je to, svega nekoliko tisuća zelenih dolarčića - i pravite specijalne efekte). E, Otogi: Myth of Demons je jedna baš takva igra - ona će vas držati prikovanim za TV skoro isključivo iz jednog razloga: vašim očima je mnogo lepo da gledaju u sve to. OK, nekima nije dosta ni non-stop mačevanja, zasecanja po demonima i prženja magijama - što su stvari koje Otogi: Myth of Demons nudi po pitanju igrivosti.

Zaplet, koji ćete pratiti kroz mnogobrojne cut-scene i animacije, uopšte nije posebno originalan niti dubok, iako je detaljno izložen u tim silnim animacijama. Veliki pečat koji je držao demonski svet podalje od našeg finog sveta je polomljen ("Dobro, deco, da čujem - ko je polomio pečat Izvandimenzijskog Bezimenog Užasa dok sam ja bio u kupovini? Ajde, recite lepo, neću vam ništa.") i demoni su, kako to već biva, pošikljali ka ovamo. Na vama je da sakupite moć četiri esencije Ćija, mistične energije, i da tako ponovo zatarabite demonske sile. A vi, vi ste Raikoh, pokojni samuraj koji tokom života očigledno nije bio baš neki samuraj za ugled, čim su ga vratili iz mrtvih s ovako zaguljenom misijom. Naravno, Raikoh nema baš mnogo izbora, a ovo mu je i šansa da se iskupi za grehe koje je počinio tokom života. Cela igra je smeštena u bajkovito-horror varijantu srednjevekovnog Japana, a mnoge ideje je pokupila iz mitologije zemlje izlazećeg Sunca. No, sve te ideje su tu samo da pruže omot za igru koja je čisti i nepatvoreni hack n' slash. Priču (tj. cut scene i animacije) čak i možete da sasvim preskočite.

Otogi je čisto akciona igra, najviše nalik naslovima sa PS2 kao što je Devil may Cry ili Segin nedavni pokušaj oživaljavanje legende, Shinobi - s jednom bitnom razlikom: Otogi: Myth of Demons je primetno lakša igra od malopre pomenutih. Komande će lako savladati svako ko iole voli akciju: Raikoh ima dve vrste zamaha mačem, gomilu magija koje će naučiti tokom igre, a može i da se zatrči k'o sivonja i da skakuće poput Robbita. Osnovni zamasi mačem se lako mogu vezati u comboe koji veoma zadovoljavajuće urnišu protivnike, a magije su jedino čime ćete moći da ih ojadite iz daljine - a ako prvo malo držite "magično" dugme, efekat će biti jači. Naravno, energija za magiju vam opada veoma brzo ako se previše frljate njome (a ta energija je potrebna i za neke druge stvari, kao što je sivonjsko trčanje) - a ako dopustite da dođe na nulu, Raikoh biva raščinjen - iliti, što bi se reklo, Game Over. Srećom, lako je ponovo napuniti rezervoar - to postižete radeći ono što najbolje radite: kasapeći nečastive sile. Tako im i treba, kada su toliko nečastive.

Igra je podeljena u misije, između kojih dolazi do izražaja ono što tako olako nazivamo "RPG elementi", a u stvari se zove "dodatno zadovoljstvo u razvijanju i ojačavanju lika koji u igri vodimo". Naime, svi ubijeni protivnici vam ostavljaju parice i raznobojne kuglice (opet Devil May Cry), koje su u stvari EXP. Pored "iskustvenog" napretka lika, između misija ćete za tozla koje ste stekli svojim ple-













...koljačkim radom moći da pazarite bolju opremu (jače oružje, nove magije i predmete koji vam omogućavaju kojekakve specijalne štvari). Naravno, svaku misiju je moguće odigrati ponovo - u cilju dokazivanja ... samim sobom, uglavnom ("HA! Ovaj ... sam je završio 2,4 sekunde brže nego ...!"). No, nije isključeno da ćete nabasati na neku tajnu. A steći ćete dodatne poene za pojačavanje lika, što vam neće biti naodmet u ... misijama.

Sve ovo do sada zvuči kao jedna sasvim OK igra sa fenomenalnom grafikom, što je ... mnogima automatski svrstava u red ... igara. Ali stižemo do onog "ali" što ... već šta kvari - a u ovom slučaju jedno ... ALI mora biti upućeno tvorcima zbog kontrola. Možda da bi učinili igru malo težom ... inače zaista ne bi zahtevala uključivanje mozga), tvorci su napravili Raikoha tako da ... malo "zanesen" i da ponekad ne reaguje na vaše naredbe baš odmah. Nije da ... zbog toga više razmišljati o igri - možda ... više razmišljati samo o tome kako bi bilo ... iz From Software odgovornim za kontrole zabosti po Xbox kontroler u anuse. ... pa frustracije zbog Raikohove ...enosti neće biti toliko česte. Samo ... jadničak ponekad poginuti zbog nje.

... što rekoh već na početku, From Software je očigledno računao na jedan presudan kvalitet ove igre: na njenu grafiku. I oko toga su se zaista potrudili, svaka im se dala! Ajde što su likovi neverovatno detaljni, protivnici životni i raznovrsno animirani (a ima ih i celih četrdesetak različitih), što je osvetljenje neverovatno kreativno upotrebljeno i atmosferično, što su efekti magija dovoljni da izazovu epileptični napad kod nežnije dece - ali sam dizajn nivoa je nešto što ne vredi prepričavati! I pod tim mislim na sve vezano za dizajn nivoa - od toga kako je koji nivo prostorno osmišljen, preko same arhitekture, ornamentike i opšteg utiska japanske bajke (u kojoj je nešto pošlo gadno naopako) pa sve do činjenice da se skoro sve oko vas može uništiti (igra to čak i nagrađuje time što su u nekim predmetima/zidovima zarobljene ljudske duše koje vam donose bonus - ne mislim na časopis - ako ih oslobodite). Pored toga, svaki nivo ima neki sopstveni šmek - od predivnih i prebogatih japanskih hramova i zamkova do istripovanih i morbidnih demonskih dimenzija. Sve je kul zamišljeno i besprekorno izvedeno (OK, moram malo i da budem zloban - primetio sam da se par puta igra malko zakašljucala kada se puno toga događalo na ekranu... nikome grafika nije savršena). Nisam mislio da ću ovo ikada reći, ali ova igra pokazuje da je Xbox stvarno keva među konzolama po pitanju moći grafičkog procesora. Bar za sada.

Zvuk u igri je takođe vrhunski isproduciran - vidi se da se nije žalilo para ni za dobre kompozitore, ni za dobre svirce, a ponajmanje za dobre glasovne glumce. Jeste da ponekad tekst koji izgovaraju i način na koji ga izgovaraju deluje malo prenaglašeno teatralno, ali preživećete. Muzika zaslužuje da bude svrstana među najbolje soundtracke u svetu igara. Sve u svemu - život na visokoj nozi.

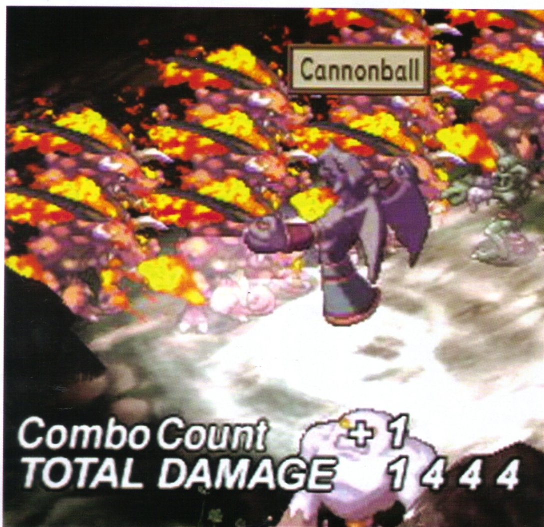
Otogi: Myth of Demons je igra koju treba odigrati, makar da biste videli kako izgleda kada Sega uloži puno para u projekat. Pravi holivudski spektakl među video igrama - nešto što pogledate jednom i dobro se zabavite njegovom ekstravagantnošću i skupoćom, ali ga u suštini veoma brzo zaboravite.

bonus IGROMER | Izdavač: Sega | Žanr: RPG | Medij: DVD 1

	KONZOLE		OCENE		UKUPNO
• 1 igrač	• PS2	X	GRAFIKA	10	76%
• Memorijska kartica	• GC	X	ZVUK	9	
• Vibracija	• X BOX	✓	IGRIVOST	6	
• Analogna kontrola	• GBA	X	TRAJNOST	6	
	• PSONE	X			



DISGAEA:
HOUR OF DARKNESS











Princ i naslednik trona celog podzemnog sveta i budući vladar moćnih demonskih armija i kojekakvih nečastivih sila, mladi Laharl, se budi iz sna dugog dve godine (šta ćete, takve su vam mega-žurke sa demonima) samo da bi otkrio da je njegov ćaća Kralj Krichevskoy, gospodar podzemnog sveta, umro. Tokom protekle dve godine, demoni su započeli otvorenu borbu za prevlast u "nižim predelima". Naravno, Laharl kao pravi razmaženi princ ne može da se pomiri s time da neko drugi želi kolač koji njemu po pravu pripada i zato je rešen da nešto preduzme. U tu svrhu sastavlja svoju ličnu armiju - koja se za sada sastoji samo od njegovog dugogodišnjeg vazala Etne koji je prema svojim rečima "premator da bi ovo lako istrpeo" (a ko zna šta je sve tokom godina morao da istrpi od mladog kraljevića), a tu su i tri demonska pingvina,

Da, demonska pingvina. Vidite, Disgaea: Hour of Darkness je, barem što se tiče zapleta i sveta u kome se događa, jedna od "onih" japanskih igara u kojima se ispoljava veoma uvrnut i kosook smisao za humor, ili bolje rečeno, za opuštajući blesavluk kakav smo sretali u igrama kao što je bio Okage: Shadow King ili čak mestimično Persona serijal (koji je, gle čuda, radio isti tim ljudi kao i ovu igru). Iz ovog kratkog uvoda ste valjda osetili kako je osnovni zaplet malo pomeren - a verujte mi, cela igra je u tom fazonu. U priči će biti prisutni mnogi stereotipi iz fantazijskih priča, ali svi će oni biti ili dovedeni do parodije ili smešteni u priču na neki originalan način, sa nekim uvrnutim detaljem, što daje zaista posebnu draž ovoj igri - pored toga što komentari likova, suptilne igre rečima i nadrealni događaji ponekada izazivaju i ozbiljnu opasnost od mokrog (i žutog) donjeg veša. Heh - šta da vam kažem osim da treba da dobro znate engleski. A smešno mi je samo i kada pomislim kakav li je humor bio u originalnoj, japanskoj verziji. Svaka čast Atlusu na prevodu (vrlo dobar 4+, kao i uvek) ali šta li je sve od fora, igara rečima i aluzija na J-pop kuluturu u ovoj igri izgubljeno svima koji ne poznaju japanski... ne smem ni da pomislim.

Sva ta priča i humor služe kao pakovanje za jedan krajnje ozbiljan, obiman i odličan taktički RPG - u maniru Ogre Tacticsa, Vandal Heartsa i Final Fantasy Tacticsa. Ali još veći, ludi i posledično - teži. Da, narode - Disgaea: Hour of Darkness je jedna od onih igara koja će vas terati da je igrate, igrate i igrate.Da biste uspešno prebrodili neku misiju vraćaćete se na prethodne samo da bi vam likovi prešli još koji nivo (a igra uopšte nije "nameštena" tako da vam svi likovi u družini ravnomerno prelaze nivoe, jer EXP dobija samo onaj ko nanese završni udarac protivniku - tako da će vaši strelci, "lečači" i magovi sa slabijim magijama veoma lako početi da primetno zaostaju za futerima), igraćete sporedne misije i biflati predmete koje posedujete - ali i tada će vam se događati da vas u nekoj od boss bitaka tako oplave da nećete smeti da priđete konzoli bar sledeća tri dana.

Same principe igre ćete brzo skapirati ako imate pokoju aktivnu sivu ćeliju, a pogotovo ako ste se nekada oprobali u sličnim igrama. Sve kontrole su jasne i nikada nećete morati















[illegible] koprcate po previše menija da biste [illegible] komande u borbi. Kako Laharlova [illegible] bude napredovala sticaćete sve više [illegible] a dobićete i opciju da stvarate nove [illegible] za svoju rastuću armiju kojom ćete [illegible] podzemni svet! Naime, posle svake [illegible] završene bitke dobijate i manu, [illegible] vrstu poena koji se mogu upotrebiti za [illegible] novih likova - što je veoma dobra [illegible]. Još je luđe i originalnije (a i dopri[illegible] [illegible]-demonskoj atmosferi cele igre) [illegible] napredovanje izmedu misija - van [illegible] ćete morati da polažete račune tzv. [illegible] savetu, sastavljenom od monstru[illegible] [illegible] možete susresti u bitkama (valjda su [illegible] prototipi, gazde, šta li). E sad, vi [illegible] u stvari kao iznosite svoje predloge [illegible] lika, stvaranje novog i slično), a [illegible] oni, jel'te, GLASAJU i tako odluče da li [illegible] dobiti to što ste želeli ili ne. Ma kakvo [illegible] glasanje, vražiju vam tetku!?!? Pa ovo je [illegible] hoću da ja radim sa mojim likovima šta hoću, bree!!! E, šta možete - nadzorno telo je tu pa je tu. Jedino što vam ostaje je da računate na one koji vas gotive (ima i takvih - valjda zbog pokojnog ćaće, jer naš Laharl uošte nije dopadljiv lik) ili da podmitite odnosno pobijete druge (da, možete ih i pobiti, ali to neće biti lako).

Kao što cela igra, da napomenem još jednom, uopšte nije laka. Štaviše teška je poput tega od 16 tona i frustrirajuća poput istog tog tega, ali na vašem stopalu. Borbe ima u izobilju na kakvom bi i Galipolje pozavidelo. Pored redovnih misija kroz koje se razvija priča, često ćete se vraćati na prethodne lokacije, kao što rekoh, da biste nabudžili likove - jer novi protivnici su uvek primetno jači nego vaši likovi (mada bi trebalo da uz razmišljanje i uzimanje u obzir terena i taktičkog rasporeda da uvek možete da pobedite). Ali to nije sve - Disgaea: Hour of Darkness ima najobimniji, najoriginalniji, i na neki način najzamorniji sistem predmeta koji sam ikada video u nekom RPG-u: naime, gotovo svakom predmetu - od žvake do demonskog mega-oklopa - možete poboljšati bonuse koje vam daje i otkriti neke nove sposobnosti koje vam pruža. To se radi tako što odaberete taj predmet i s družinom "uđete" u njega! Svaki predmet vam je kao neka dimenzija za sebe, a u svakom vas čeka čak DESET fajtova. Kada ih sve završite (a pre toga ne možete da izađete, osim ako nemate jedan izuzetno



redak predmet koji tome služi) nabudžili ste predmet do maksimuma. Dakle, Disgaea: Hour of Darkness vam nudi desetine sati taktičke klanice u samoj kampanji, a povrh toga tu su još i stotine misija (naravno, neke se ponavljaju... ali samo neke) i sati tabačine ako želite da budžite predmete. Ludnica.

Šta čini ovu igru toliko teškom? Pa, osim već pominjane jačine protivnika, brojčana nadmoć je redovno na njihovoj strani, a i svi nivoi su tako %("*!@ napravljeni da protivnici imaju prednost terena (recimo, uvek je dobro ako ste na visini u odnosu na onog na koga pucate/zvekećete, kao i kao protivnik mora da vam priđe odredenim putem). Moraćete zaista da dobro pregledate teren, da pametno rasporedujete likove i da budete sposobni da u letu promenite taktiku napada. Recimo, nekada ćete morati da razdvojite likove u sitne grupe od jednog-dva čoveka ,











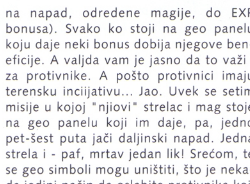




od kojih će neki zaginuti, ali će zato ostali stići do protivnika, dok je nekada najbolje grupisati napade nekoliko vaših likova na jednog protivnika - pogotovo zato što se jedino tako otvaraju mogućnosti za combo napade (jedan vaš lik zvekne protivnika specijalnim napadom i tako inicira combo koji omogućava svim drugim saveznicima koji su pored tog protivnika i koji umeju da izvedu neku specijalni napad da ga zveknu - čak i ako su već igrali!). Pored pametnog raspoređivanja i napadanja, ključna stvar koja čini taktiku u ovoj igri je korišćenje (i uništavanje!) stvari po imenu geo paneli i geo simboli. Geo paneli ili geo kvadrati su prosto polja određene boje (celo bojno polje je izdeljeno na kvadrate, od kojih su neki geo-kvadrati). E, ali kada se na nekom geo panelu nađe geo simbol, onda svi geo paneli te boje rade ono što radi taj simbol (to može biti svašta - od bonusa na napad, određene magije, do EXP bonusa). Svako ko stoji na geo panelu koju daje neki bonus dobija njegove beneficije. A valjda vam je jasno da to važi i za protivnike. A pošto protivnici imaju terensku inciijativu... Jao. Uvek se setim misije u kojoj "njiovi" strelac i mag stoje na geo panelu koji im daje, pa, jedno pet-šest puta jači daljinski napad. Jedna strela i - paf, mrtav jedan lik! Srećom, te se geo simboli mogu uništiti, što je nekada jedini način da oslabite protivnika koji stoje na nekom geo panelu. Dakle, prašinari - taktika, neuroni, ideje i hrabrost. Sve to vam treba, uz dodatak strpljenja, da biste se uspešno izborili s ovim mračnim draguljem od igre.

Dominantno 2D grafika verovatno neće pomoći ovoj igri da se svidi široj publici. Likovi su sprajtovi, mada veoma detaljno nacrtani i sjajno animirani (za svaki specijalni napad svakog lika postoji posebna animacija, a one variraju od debilnih do sjajnih - ali nikada dosadnih). Igra je bogata i manga ilustracijama, koje su tu da malo ožive dijaloške delove. Okoline u bitkama su 3D, ali kao sa Sony keca - vidi se da je tu uloženo puno mašte i kreativnosti, ali sam rezultat je veoma retro. Iako je prevod sjajan, glasovni glumci nisu baš nešto (čast izuzecima kao što je anđeo-assassinka... ali ona je ionako super osmišljen i ostvaren lik skroz na skroz). Muzika je kao što treba da bude - mnogobrojne teme (svi zvuci su sintetizovani) koje su dosta kratke, pa se često ponavljaju. No, služe svrsi.

Kao i još jedna igra koju opisah u ovom broju, ni Disgaea: Hour of Darkness nije za svakog, već samo za sladokusce: one koji gledaju "kroz" grafiku i tehnikacije i koje ne odbija težak taktički izazov. No, ova igra zaista nudi puno, i trebalo bi da bude u biblioteci svakog ljubitelja RPG-a i/ili strateških igara. Ako ni zbog čega drugog, onda zato što će vas zabavljati satima, samo ako ne odustajete lako. A pomaže i ako imate sluha za blesavi japanski humor.



bonus IGROMER — Izdavač: Atlus | Žanr: RPG | Medij: DVD-1

	KONZOLE		OCENE		UKUPNO
• 1 igrač	• PS2	✓	GRAFIKA	6	80%
• Memorijska kartica	• GC	✗	ZVUK	6	
• Vibracija	• X BOX	✗	IGRIVOST	9	
• Analogna kontrola	• GBA	✗	TRAJNOST	9	
	• PSONE	✗			

SPACE INVADERS: INVASION DAY











Eovo je nešto zaista prelepo. Svi se sigurno dobro sećaju legendarne arkade Space Invaders koju mnogi i dan danas igraju iz čiste nostalgije za onim dobrim starim jednostavnim shoot em up igricama koje su svi igrali. Od dece do zaposlenih ljudi koji su invadere pržili na pauzama u firmama. Svi oni među vama kojima se matorci bave kompovima u nekoj firmi, neka ih pitaju koje su tri legendarne kancelarijske igre. Svi sigurno dobijate jedan isti odgovor a to je Space Invaders, Pac Man, Tetris ali možda ne baš tim redom. To sada nije ni bitno te godine su samo prošle, ono što je sada aktuelno i o čemu vam ovde pišem je jedan odličan remake legendarne arkade, koji ponosno pored naslova originala nosi sufiks Invasion Day. Evo o čemu se radi. Radnja se dešava na zemlji koju iznenada opsedaju horde agresivnih aliena sa samo jednim ciljem a to je potpuno uništenje svega živog na planeti i njena potpuna okupacija. Na vama je da svi jednom spasite svet od zlih malih zelenih. Ono što je najzanimljivije od svega je da ova igra u stvari uopšte ni ne liči na original. Radnja se dešava širom nekog ogromnog grada i vi ćete biti u ulozi jednog od tri lika. U zavisnosti od toga za kojeg se budete odlučili biće i priča vezana za njega i njegova specijalna oružja. Ono što je naravno ostalo jos od davnina do danas glavna karakteristika Space Invaders-a je naravno užasno napeta akcija i grčevita borba za opstanak dok vam horde neprijatelja niotkuda izviru. Pored glavnog storyline moda, u igru je uključen i sjajni survival koji po koncepciji najviše liči na original. Već iz naziva vam je sve jasno, jednostavno vi pucate i pucate a oni se trude i trude da vas ubiju i tako u nedogled, dok nekome nedosadi pa pritisne off na konzoli. Pored ovoga prava poslastica je i prava originalna verzija Space Invadersa koja dolazi uz ovu igru, ali do nje nećete doći tako lako pošto je za igranje prvo morate otključati. Igra počinje jako lepo odrađenim introm koji nas uvodi u priču i objašnjava nam kako su tri života naših junaka zauvek promenjena onog trenutka kada je invazija počela. U introu je korišćeno dosta sekvenci koje neodoljivo podsećaju na Independance Day. Igra sama po sebi je akcija iz trećeg lica. Način igre se ne razlikuje mnogo od originala. Vašeg lika ćete pomerati levo desno po dnu ekrana dok vam krvopije padaju sa neba. Vama kao zaklon mogu služiti razni burići nafte, kutije i sav ostali otpad na koji naiđete u gradu dok tamanite zelene. Kako budete napredovali kroz igru protivnici će postajati sve veći i sve teži. Na početku ćete većinu sređivati samo jednim pucnjem ali će vam kasnije za to trebati mnogo mnogo više. Takođe kroz igru će i vaše oružje napredovati i dobijati na snazi i razornoj moći. Grafika je užasno lepo urađena i igra izgleda strašno simpatično. Iako sve nije baš najsavremenije, svi koji su ikada voleli legendarne Invaders-e u ovu igru će se zaljubiti na prvi pogled. A sada morate da nastavite bez mene, jer stvarno nemogu da jednom rukom kucam a drugom tamanim vanzemaljce. Nesto moram da prekinem. Ček da razmislim... hmmmmmm... ćaaaaaaaaaooooooo!!!

bonus IGROMER — Izdavač: Big Ben | Žanr: Akcija | Medij: CD 1

	KONZOLE		OCENE		UKUPNO
• 1 igrač	• PS2	✓	GRAFIKA	7	87%
	• GC	X	ZVUK	7	
• Vibracija	• X BOX	X	IGRIVOST	9	
• Analogna kontrola	• GBA	X	TRAJNOST	8	
	• PSONE	X			

CONFLICT DESERT STORM II:
BACK TO BAGHDAD













Sočuvaj me bože, nestade mi piva, sačekajte momenat da se ponovim sa istim... Dela još da pustim muziku... Eko-la. Još i cigar da pripalim i spreman sam... Takoc! I sada, šta da vam kažem, ja se spremih, spremite se i vi (sprem'te se, sprem'te, četnici, prim.aut.), malo se raskomotite, ako pušite - zadimijajte, ako ne pušite - s'mrmajte malo čokoladice, čisto da se ne iznenadite kada uzmem da SEJEM!

Ko što sam imao prilike da kažem - da su Ameri upola uspešni kao u igrama i filmovima, mi sada ne bi sedeli u Srbiji nego u Diznilendu. Mislim, nisu oni toliki šmekeri, da se ne lažemo - kao budući etnolog mogu bez srama da kažem da su degenerisani kao nacija, društvo i narod... JESTE - ja sam PATRIOTA i NACIONALISTA, POBOŽAN sam i verujem u USUD, al u propagandu ne verujem, čak i kada je kvalitetna, a kada je OVAKVA - ma daaaaaj, pa ko je ovde budala? Ja koji sam se lično upoznao sa Kapetanom Draganom ili programer koji je video ratište samo na CNN-u ili čak ni tamo? Jašta!

Nekako mi deluje oprostivo to što se Amerika sponzoriše na konto ratne mašinerije, ali kada i u "interaktivnoj zabavi" i mas-medijima počnu da valjaju bubrege za "bele", e to već nije dobro... Šta se dešava u tim situacijama - Osama angažuje fedajkine i - ćao WTC. Eee, 'di je sad jedan Mile, da sa nuklearnom naprtnjačom zađe na Menhetn i DEPILIRA sve pripadnike muškog i ženskog pola, pitam se ja sada...

Mislim, nismo više pioniri pa da se trujemo sa partizanima i četnicima, al mi smo očigledno toga svesni, al' "mali marinci" toga još uvek nisu. Bogu hvala što se jedna Marija Borković penzionisala, više neće da truje decu da je jedan Tito najveći um celog svemira i okolnjih dimenzija - još samo da slomimo mašineriju američke esesovske kvazi-marketinške hajdučije i svet će možda biti bolje mesto za sve nas.

Nego da batalim "šatro" SPS govore o patriotizmu i da se bacim na bezočno pljuvanje i bljuvanje po šundu koji pokušavaju da poture normalnom svetu. Na stranim sajtovima ova igra je BOGATO ocenjena, a bezrazložno, pozivajući se na "fanove" (ko da je neko toliko izretardiran da mu neko drugi govori šta je dobro za njega), i to ne obične već one "andergraund" - znači nekonfirmisane (nepotvrđene, prim.aut.) i najverovatnije izmišljene. Samo da se razumemo - ja koji sam manipulator najgore vrste nisam NIKADA gušio tuđe mišljenje, bilo da se kosilo sa mojim interesima ili ne - mišljenje je ličnog karaktera, tako da sam ja uvek nastojao da približim svoje stanovište pre nego da ga nametnem. Ali propaganda, ta trula, trula, USA propaganda...

Malo im je što su krajnje jadno i bedno okupirali Irak, trošeći njihove resurse i otimajući sirovine (što se već godinama dešava na Kosovu, al NEEEMA VEEEZE, to NIKO ne primećuje... prim.aut.), provocirajući ekstremiste da više udaraju po sopstvenom narodu, nego po tuđem, već pokušavaju da zarade pare, menjajući naslov na način koji će da "motiviše" mlade Amere i ostale antisemite da je pazare. Vešt marketinški potez ubacuje reč "Bagdad" u naslov i - tu je HIT. Neće da može!

Kao "neće vama smetati što NISMO prepravili sve što nije valjalo u igri, neće - bićete vi "andergraundaši" oduševljeni što smo UOPŠTE napravili igru u koju smo stavili "Bagdad", pa će te vi da pohrlite da pazarite, kao da je u pitanju novi Eminemov disk, PROVERENO!..."; "ma neće da vam smeta



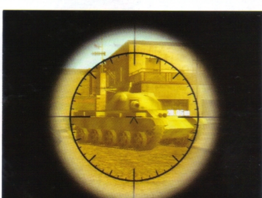










... što se igra jedva da odigrati sa kontrolerom, što smo uposlili najveće analitičke umove da nam pomognu da "na finjaka" upakujemo 25.000 funkcija na džojped sa samo 8 "dugmeta", vi ćete biti ohrabreni da igru igrate, jer ćete tako pomoći svakoj majci ... slobodno dete, svakom marincu da ... ošiša na ćelavo i svakom malom Arapinu (... Libijcu, Koreancu, Vijetnamcu) da razmišlja kao svaki prosečni američki omladinac": "dođite i kupite ovu REALNU igru i ... oslobodite Bagdad!"... Dokle bre?

... gospodo programeri niste primetili da ... vas JA ocenio u prošlom pokušaju sa ...? Sada nećete ni toliko da dobijete, tako ... će mališani Srbije uložiti novce u ILEGAL... softver koji VALJA, a ne u ovaj RASPAD! ... AUTO EJM NISTE MOGLI DA UKINETE, ... ĆETE DA POBEDITE NEKOGA??? Kako? ...ćete ŠIFRU??? Zasigurno!

... su tu sposobnosti koje svakog lika ...išu - da se ne lažemo - sposobnosti ... vezane samo za upotrebu oružja. Vođa ... je dobar sa "assault" puškama, sna... sa snajperom (gle čuda, ja mislio da je ...perista dobar sa KATANOM), teškaš sa ...bacačima i anti-tenkovcima, a "demo... expert" sa C4 i priborom za prvu pomoć (ili su UKRALI ovaj aspekt iz neke ... recimo BATTLEFIELD-a ili su gledali ... filmova sa Stivenom Sigalom - "da bi naučio da POVREDIŠ, moraš da naučiš da ZALEČIŠ", prim.aut.).

Da, grafika je poboljšana, doduše za nijansu, al je poboljšana. Doduše - svi na terenu se kreću kao da nemaju težinu (ni oni, ni vojna oprema na njima koja bezmalo ima ČETRDESET kila, al' ko na to gleda, dok je "Bagdad" u naslovu? prim.aut.), al to ne kolje utisak realnosti (MA - NEEEE!)... Kako bi doprineli još većoj realnosti programeri su "uprogramirali" zvučne efekte "ko da vam sve vreme šapuću na uvo"... Kako vam ne bi bilo monotono, Majk i Bil će da vam govore da li su uspeli da upucaju sebe u stopalo, kako bi se "hrabro i uz počasti" POVUKLI sa bojišta, ili su to umesto njih učinili Hasan, Fikret i Ali... Moćićete da vozite američka vojna "fensi" vozila, da se usmrdite na sedištima više nego ikad, i to doprinosi kvalitetu igre, raznovrsnosti i skretanju pažnje sa monotonije. Ma ima tu kvalitetnih strana, al problem je moj PATRIOTIZAM koji mi ne dozvoljava da vam ih NAZNAČIM!

Igra je apsolutno ista kao i prethodnik, samo što je za nijansu našminkanija. Šta se u stvari desilo od prethodnika do nastavnika? Stvarno želite da znate...? Pa, nakon što su igru izdali, svi zaduženi za nju su se sakrili, noseći sa sobom u skrovište veliku količinu lekova za smirenje (da imaju da se smiruju kada ih SVET opljuje). Spletom (po njih) srećnih okolnosti, mnoštvo malih Amera je pazarilo igru i reklo "Uuuu-jeee, mnogo smo jaki!", isključilo konzolu i nikad više nije odigralo igru... Ovaj splet okolnosti im je dozvolio da ispuze ispod kamena (ili inog alternativnog skloništa) i naprave nastavak, puni ponosa i samopouzdanja. Zato sam ja odlučio da se odam jednom sasvim svežem aspektu (barem kada je Conflict Desert Storm II u pitanju) - GUBIM IZ ZABAVE!!! Krenem na misiju, povedem ekipu, sve pošaljem na samoubilačku misiju (znači realno - kao svi američki zapovednici), naoružam se sa praznim oružjem i pohrlim neprijatelju u susret... Moj doprinost realnosti. Ajd' odo' ja da GINEM ko pravi Amerikanac, a vi uživajte (ako možete)...

bonus IGROMER — Izdavač: Activision | Žanr: Timska pucačina | Medij: DVD 1

	KONZOLE		OCENE		UKUPNO
• 1 igrač	• PS2	✓	GRAFIKA	6	49%
• Memorijska kartica	• GC	☒	ZVUK	6	
• Vibracija	• X BOX	✓	IGRIVOST	4	
• Analogna kontrola	• GBA	☒	TRAJNOST	3	
	• PSONE	☒			



Viewtiful Joe

Danas vam predstavljamo igru koja se dugo očekivala, ali u koju su mnogi sumnjali. Viewtiful Joe je konačno stigao i pokazao da najave da će u pitanju biti nešto izuzetno nisu bile tek puka obećanja.

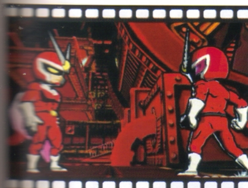
Igra Viewtiful Joe bi se ukratko mogla opisati kao 2D platforma, sa grafikom koja umnogome podseća na stripove i pričom kao iz filmova B produkcije. Na prvi pogled je u pitanju tipična akciona igra. Naime, Joe prolazi kroz niz nivoa, šutirajući ili udarajući pesnicama gomile zlotvora sve dok se ne oproste sa životom. Svaki nivo ima svoj cilj - uglavnom da pobijete određeni broj neprijatelja za određeni vremenski period ili da rešite nekoliko zagonetki. Na kraju svakog nivoa nalazi se boss, a onda prelazite na sledeći nivo. I šta tu ima novo, zapitaćete. Pa, krenimo od početka...

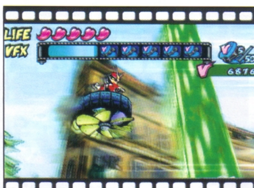
Kao što smo već pomenuli, priča ove igre nije ništa spektakularno (kao što je uostalom slučaj i u većini igara u kojima je poenta u tuči), vi dobijate samo nagoveštaje o njoj između nivoa, međutim, ona savršeno ispunjava svoju ulogu i povezuje sve elemente igre u jednu smislenu celinu. Naime, Joe je veliki fan starih superherojskih filmova, a posebno onih u kojima je glavni junak Captain Blue. Jednom je tako sedeo sa svojom devojkom i gledao jedan od takvih filmova, kada je ekran iznenada oživeo i jedan od monstruma je kidnapovao Joeovu dragu i odvukao je u svet iza ekrana. Naravno, Joe je krenuo za njima, ušao u čarobni filmski svet i ubrzo i sam postao heroj (a glavni mentor mu je naravno, niko drugi nego Captain Blue). Tako će Joe postati superheroj, tačnije Viewtiful Joe i krenuti na misiju spasavanja svoje ljubljene kroz filmsko/stripovsko okruženje.

Sledi ono što smo već manje-više opisali: probijanje kroz nivoe i sukobi sa brojnim monstrumima i bossovima. Ipak, ono što čini Joea veoma zabavnim i neobičnim likom jesu njegove specijalne moći. Da nema njih, ovo bi bila samo još jedna hack and slash platformska igra bez imalo draži. U suštini, poenta svih njegovih moći je slična i sve one mu omogućavaju da na ovaj ili onaj način kontroliše svet u kome se nalazi. Joe, naravno, svoje moći stiče postepeno. Prva sposobnost je ujedno i najkorisnija i omogućava mu da sve prebaci u slow motion, a pri tom, njegovi napadi postaju mnogo jači. U ovom modu, Joe može da izbegava metke (kao u Matrixu) kao i da lako kombinuje udarce. Ipak, ove stvari nisu primenljive samo u tuči, već i pri rešavanju pojedinih zagonetki. Kasnije će Joe dobiti i razne druge zabavne moći, na primer, moći će da se veoma ubrza što mu omogućava da na protivnika spusti čitav niz ubojitih udaraca nadljudskom brzinom ili da učini da se neprijatelji ``zamrznu``. Ovaj poslednji specijalni mod zapravo zumira sliku, a mnogi Joeovi napadi se potpuno menjaju i postaju zaista ispresivni. Pomenimo samo ubojiti ``helicopter kick``...

Naravno, sve ovo nećete moći da upražnjavate tek tako. Naime, u igri postoji takozvana VFX skala koja će se prazniti kada koristite ove superherojske sposobnosti, a puniće se kada na neko vreme zaboravite na njih. Usput ćete nalaziti mnoge predmete koji će vam povećati ovu skalu. Ono što je posebno zabavno jeste to što kada se skala potpuno isprazni Joe gubi status superheroja (pa samim tim i adekvatnu odeću), a kada se ona opet popuni, vraća se vaše junačko ruho.

Između nivoa pojavljuje se i prodavnica u kojoj možete nabaviti mnoge korisne predmete i poboljšanja (novcem koji ste zaradili ubijajući neprijatelje). Najzanimljivije su svakako stvari koje vam donose nove vrste napada. Inače neće niti bitno samo da pobijete neprijatelje, već i da to učinite sa stilom. Na primer, ako samo išutirate mostruma, dobićete svega nekoliko poena (koji vam služe kao novac), ali ako pri tom upotrebite neke kombo udarce ili još bolje, superherojske moći, taj broj će se





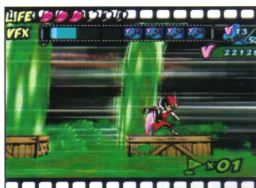














...stično povećati, što će vam na kraju krajeva omogućiti da se jako dobro opremite i opremite za naredne okršaje.

Igra je potpuno 2D, što zapravo znači da ćete sve vreme kretati s jednog na drugi kraj nivoa po jednoj liniji. Kad god izgubite život, vraćate se na početak scene (što je često i početak celog nivoa). Naravno, mežu borbama se izdvajaju tuče s bossovima koji su zaista raznovrsni i zahtevaju različite pristupe. Uglavnom su veoma izazovni, ali svaki od njih ima neku svoju šemu. Kada je jednom shvatite, lako ćete ga savladati. Ipak, nisu samo bitke s "gazonjama" izazovne. Neprijatelji su generalno veoma raznoliki (najčešće su to različite varijacije robota i drugih mehanoida) i nikada vam neće dosaditi. Pored toga, nije dovoljno samo imati brze reflekse i udarati ih do besomučnosti - većina monstruma zaista zahteva od vas da razmišljate i dobro osmislite strategiju kojom ćete ih savladati. često je ključ uspeha u pravilnoj odluci oko toga kada ćete upotrebiti svoje herojske sposobnosti (one se inače mogu i kombinovati, ali to će vam veoma brzo isprazniti skalu). Pored svega toga, ako su vam bitke previše teške, možete smanjiti nivo težine ili ga pak povećati ako vam igra ne pruža dovoljno izazova. Ovo vam omogućava da lično prilagodite gameplay sebi i svojim sposobnostima, te će svako, od deteta do iskusnih igrača, moći da uživa u njoj. Iako je igra relativno kratka (iskusnim igračima sigurno neće biti potrebno više od petnaest sati da je završe), na kraju se otvaraju nove opcije, među kojima i novi igrivi likovi sa novim specijalnim sposobnostima. Tako možete igrati Viewtiful Joa nanovo i nanovo, a da vam to ne dosadi.

Igra u potpunosti izgleda kao dobar strip, počevši od činjenice da koristi cel-shading tehniku. Takav dizajn se savršeno uklapa u njen superherojski seting i celokupnu ideju, te je atmosfera zaista kao u vrhunskom stripu. Tu su i zanimljivi specijalni efekti (posebno pri izvođenju specijalnih napada), a čak i kada se na ekranu zaista dešava mnogo stvari, igra se ne usporava. Kada Joe uništi neprijatelja, parčići robota će se rasuti na sve strane, leteće metal i staklo, što posebno kul izgleda ukoliko ste u slow modu. Posebno bismo istakli zaista sjajne animacije, a međuscene su takođe odlično urađene, često vesele i smešne.

Jedan od najboljih aspekata ove igre jesu zvučni efekti. Počevši od zvukova pucanja ili borbenih helikoptera, bukvalno sve doprinosi generalnoj atmosferi. Muzika je takođe vrhunska, kao uostalom i glasovna gluma likova, posebno u slučaju samog glavnog junaka. Pored toga, potrebno je pažljivo slušati zvuke koje ispuštaju neprijatelji jer vam oni često nagoveštavaju kada će i kojom silinom napasti. Jedine mane koje možemo naći u ovoj igri (da, da ipak ih ima) jesu previše retke save pozicije, ali to važi samo za početne misije. Kasnije, kada nivoi postanu veći, i save pozicije su češće te će ovaj problem uskoro potpuno nestati. Pored toga, vi uopšte ne možete kontrolisati kameru. Ona se uglavnom ponaša dobro, ali ima i situacija u kojima vam može praviti poteškoće. I konačno, poslednja zamerka koju možemo uputiti ovom ostvarenju jesu poneke zagonetke koje su sve samo ne logične. One uglavnom zahtevaju upotrebu pojedinih superjerojskih moći, ali se dešava da vam delu-je logično da upotrebite, na primer, slow, a da je neophodno uraditi potpuno suprotnu stvar. Kako su ovo jedine mane ove igre, na njih se lako može zažmuriti. Kada je igra gotovo savršena, lako je progledati kroz prste pojedinim omaškama njenih tvoraca.

Na kraju, moramo zaključiti da je u pitanju zaista impresivna igra. Ona na neki način budi uspomene zahvaljujući posebnom šarmu 2D prikaza i stripovske grafike, ali je u isto vreme i više nego moderna i inovativna. Iako je sve stilizovano, ideja, izgled i igrivost ovog ostvarenja su najbolja preporuka za sve ljubitelje dobre akcije. Stoga vam je toplo preporučujemo...

bonus IGROMER — Izdavač: Capcom | Žanr: Akcija | Medij: DVD 1

	KONZOLE		OCENE		UKUPNO
• 1 igrač	• PS2	X	GRAFIKA	10	94%
• Memorijska kartica	• GC	✓	ZVUK	10	
• Vibracija	• X BOX	X	IGRIVOST	9	
• Analogna kontrola	• GBA	X	TRAJNOST	9	
	• PSONE	X			

BOKTAI: THE SUN IS IN YOUR HAND







Osim činjenice da koristi solarnu energiju, postoje i druge neobične stvari vezane za ovu igru, a jedna od njih je i priča. Vi preuzimate na sebe ulogu Solar Boy Djanga, lika naoružanog legendarnim oružjem po imenu gun del sol, koje koristi koncentrovanu sunčevu snagu kako bi uništavalo zloće. Uz pomoć Master Otenka, simpatičnog lika koji podseća na suncokret, Django mora da oslobodi svet gomile nemrtvih moćnih bića koja se nazivaju Besmrtni. Kao što im i ime kaže, ova stvorenja su praktično nezaustavljiva, a ranjiva su jedino na direktnu sunčevu svetlost. Dakle, Django i Otenko moraju isterati ove protuve iz njihovih jazbina u kojima provode dan i sprovesti masovni egzorcizam uz pomoć sunčevih zraka. Ipak, ovo nikako nije lak zadatak, jer su Besmrtni izuzetno snažni i moćni, a njihove jazbine su pune neprijatelja, zamki, dosta teških zagonetki i drugih opasnosti. Pored toga, sve je ovo izuzetno zabavno i uokvireno sjajnom tečnom pričom koja vas jednostavno drži sve vreme. U pitanju je fantazijska igra sa dosta uticaja japanskih mangi i anima, ali će neki stariji igrači prepoznati i elemente preuzete iz starih vestern filmova. Primera radi, Django i njegiv glavni protivnik Sabata su imena dobili po revolverašima iz špageti vesterna.



U osnovi, Boktai je izometrijska akciona igra, koja na sjajan način kombinuje borbu, istraživanje i zagonetke. Sama igra se sastoji od izbegavanja različitih vrsta neprijatelja ili njihovog eliminisanja pomoću vašeg svetlosnog oružja, koje se inače tokom igre može poboljšavati raznovrsnim dodacima koje ćete nalaziti. Pored toga, tu je i dosta elemenata koji podsećaju na Metal Gear Solid. Django može navući neprijatelje na pogrešnu stranu proizvodeći razne zvuke. Dalje, neka stvorenja su potpuno slepa, ali imaju izuzetno ojačana druga čula, pa će Django morati da se šunja. U svakom slučaju, stealth momenti su samo opcionalni - ukoliko nemate živaca za to, uvek možete prolaziti kroz dungeone na klasični način.

Osnovni resurs u igri je, naravno, sunčeva svetlost koja vam je potrebna da biste napunili svoje oružje. To ne znači da možete prisloniti Boktai kertridž na stonu lampu i prevariti ga, ali ni da morate igrati igru napolju, pod jakim suncem. Zraci koji dolaze kroz vaš prozor su sasvim dovoljni. Štaviše, ukoliko se igrate pod žarkim suncem previše dugo, može se desiti i da se gun del sol pregreje! U tom slučaju, samo se povucite u senku i nastavite s igrom. Pored toga, svetlost ima i druge efekte na igru. Na primer, Boktai ima real-time senzor koji vam govori koliko sunca dobijate. Ukoliko se igrate na suncu, okruženje u igri



je drugačije nego kada ste u senci. Takođe, ovo vam može pomoći i u rešavanju pojedinih zagonetki. Štaviše, vi možete i skladištiti sakupljenu solarnu energiju kako biste je koristili kasnije, što vam omogućava da igru igrate i po oblačnom vremenu ili noću. Sve je ovo veoma inovativno i u potpunosti se koristi mobilnost GBA, što daje igri zanimljivu dodatnu dimenziju.

Pored zagonetki i istraživanja, osnovni deo igre jesu borbe i one su urađene na sjajan način. Kao prvo, nije dovoljno samo ubiti zlotvore - kasnije ih treba i dokrajčiti. Tačnije, kada god uništite nekog od njih, on se vraća u svoj kovčeg. Djangov zadatak je da onda izvuče taj kovčeg napolje kako bi on i Otenko onda izveli "ritual pročišćenja", tačnije izložili ga konstantnom delovanju sunca sve dok on ne bude potpuno uništen. Ovo izvlačenje kovčega iz dungeona je veoma izazovno jer se vi ne možete boriti dok to radite, ali srećom niste ni mnogo usporeni. Pored toga, kovčeg možete iskoristiti i da dođete do nekih oblasti do kojih ranije niste mogli da doprete.

Lokacije u igri su veoma raznolike. Vi prolazite kroz strašne šume, groblja, ledene pećine, vatrene predele i tako dalje. Sve ove lokacije izgledaju sjajno, a modeli i animacija likova su zaista iznad proseka. Grafika je generalno zaista originalna i impresivna i često će vam zastati dah. Isto važi i za zvuk, posebno za glasovnu glumu i muziku.
Dakle, pred nama je prvoklasna akciona igra sa avanturističkim elementima. Glavna njena
jeste veoma inovativna ideja o korišćenju
sunčeve energije, ali čak i bez toga ovo bi bilo
ostvarenje. Tu su odlično zamišljene
mnogo tajni, sjajne borbe i neverovatno
tehničke karakteristike. Jednostavno igra koji
imatipoena.

Što se vizualnih karakteristika ove igre tiče,
tačka je sama Vanessa. Njen model je zaista
urađen, kao i animacija pokreta - ona se
veoma elegantno i glatko, poput balerine.
čisti i sterilni što odgovara ideji igre, ali posle
vremena postaju veoma monotoni. Takođe
pohvaliti i sjajne svetlosne efekte koji zaita
sposobnosti GameCubea. Kao što smo
pomenuli, najveći problem su same lokacije.
izgledaju dobro, one se u tolikoj meri ponavljaju
ćete imati utisak kao da se sve vreme krećete
po istoj lokaciji, a ne kao da napredujete kroz
Zvuk je zadovoljavajuć, ali ništa što će vas
oduševiti. Uglavnom ćete čuti zvuke svojih
eksplozije, a pozadinsku muziku čini techno
ja koja se isuviše često ponavlja. čisto da nap



emo, igra podržava Pro Logic II surround zvuk.

Nakon svega ovoga, teško je izvesti konačan
ovom ostvarenju. Igra svakako ima mnogo
strana, kao što su seksi junakinja, mnogo borbe
tem napredovanja i kombo udarci, ali loše
jednostavno kvare kompletan ugođaj. Ipak,
se nekako i može navići, posebno zato što
no teče u istom ritmu, ali tu dolazimo do
problema - do jednoličnosti. Stalno iste
nivoi, slični protivnici koji se pri tom ponašaju
predvidljivo... Ukratko, ova igra će se zaista
samo okorelim fanovima ovog žanra, ali je
treba tek tako odbaciti jer ona svakako ima
dobrih strana.

bonus IGROMER | Izdavač: Konami | Žanr: Akcija | Medij:ker

- 1 igrač

KONZOLE	
PS2	X
GC	X
X BOX	X
GBA	✓
PSONE	X

OCENE	
GRAFIKA	10
ZVUK	10
IGRIVOST	9
TRAJNOST	9
UKUPNO	95%

bonus

NABAVITE STARE BROJEVE !



Odaberite brojeve koji vam nedostaju, javite nam se u redakciju i mi ćemo Vam ih poslati poštom!

PRETPLATITE SE NA bonus

Petar Petrović
Beogradska br. 25
Beograd
1100,00
BONUS, Poštanski Fah 32
11050 Beograd 22
1100,00
Hiljadustodinara
BONUS, Poštanski Fah 32
11050 Beograd 22
Pretplata na BONUS br. 29-34

Popunite poštansku uputnicu, unesite željeni iznos pretplate i popunite je kao na datom primeru. Izvršite uplatu na šalteru pošte i Bonus će početi da vam stiže na kućnu adresu, pre izlaska na kioske, bez daljnih PTT troškova.

NOVE MOGUĆNOSTI PRETPLATE!







3 meseca - 550 din ili 680 din + poklon standardni džojstik!

6 meseci - 1100 din ili 1260 din + MEMO kartica!

11 meseci - 2000 din + A1 poster Lare Croft!

telefoni redakcije 011/380 77 12, 380 77 36

Sve informacije mozete pogledati i na sajtu

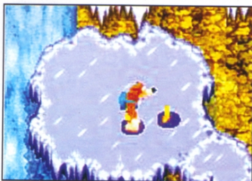
www.bonus.co.yu

BANJO-KAZOOIE: GRUNTY`S REVENGE

Danas je pred nama prva igra kompanije Rare posle podužeg vremena koju nisu izdali sam Rare ili Nintendo. Ipak, u njoj ne postoji ništa posebno što bi je izdvojilo u moru akcionih igara koje su se u poslednje vreme pojavile za Game Boy Advance, ali se zato odlikuje sjajnim gameplayom i natprosečnim tehničkim karakteristikama.



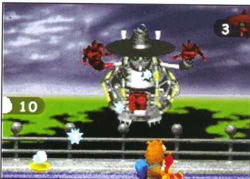
Kompanija Rare je upotrebila staru, dobro proverenu formulu, i na taj način stvorila igru sa sjajnim gameplayom i odličnim tehničkim karakteristikama. Sama priča se nadovezuje na fabulu originalne igre Banjo-Kazooie koja se svojevremeno pojavila na Nintendo 64 platformi. Banjo i Kazooie su upravo ostavili zlu vešticu Gruntildu zakopanu pod stenčugom od deset tona. Međutim, pojavio se pronalazač po imenu Klungo i prebacio je njen duh u jednu od svojih robotskih naprava. Dakle, Gruntilda se ponovo vraća, zlobnija nego ikada, i ponovo želi da osvoji svet! Naravno, cilj našeg hero-



jskog dua jeste da je u tome spreče, uz pomoć dobrog doktora po imenu Mumbo Jumbo. Uz njegovu asistenciju, momci će pratiti vešticu u prošlost i pokušati da ponovo osujete njene planove.

Iako su Banjo i Kazooie dva odvojena lika, oni će raditi kao tim. Za one koji nisu igrali stariju igru, evo malo informacija o njima. Banjo je medved, a Kazooie je ptičica koja živi u Banjovom rancu. Zajedno, oni mogu izvoditi čitav repertoar borbenih poteza, što zaista čini ovu igru veselom i zabavnom. Na samom početku, Kazooie je sakriven i Banjo može samo da šeta, skače, puzi i udara neprijatelje svojim rancem. Ipak, on može i da skuplja usput muzičke note koje će mu omogućiti da od krtice Bozzeye nauči i neke nove poteze. Tako će moći da savlada tackle tehniku, da se penje uz merdevine i da pliva. Ipak, bez Kazooia to nije to. Kada se ptičica pojavi, to





će otvoriti čitav repertoar novih mogućnosti (tačnije, sedam novih poteza), pa će tako ovaj duo zajedno moći da skače veoma visoko, da leti na kratke razdaljine, da privremeno postane neuništiv... Kazooie će moći da bocka neprijatelje svojim kljunom, da nosi i ispaljuje razna jaja i tako dalje, i tako dalje. Konačno, poslednja sposobnost će vam omogućiti da Banjo i Kazooie zamene uloge, te da sada ptičica nosi medu na leđima! Iako ovo nije baš najsrećnije rešenje za borbe, omogućiće vam da se krećete mnogo brže kao i da se pentrate uz strme ili klizave površine.

Pored ovih stvari, ponekad će Banjo moći i da



se transformiše u potpuno drugačije stvorenje, sa vlastitim specijalnim sposobnostima. Tako se on može pretvoriti u miša, lignju, sveću ili tenk! Naravno, sve ovo ima svoje prednosti i mane. Na primer, Banjo-miš može da se zavlači u kojekakve rupice, ali nije baš idealan za tuču, dok je Banjo-tenk ubojit ali ne daj bože da upadne u vodu.

Jedna od osnovnih poenti igre jeste sakupljanje raznovrsnih predmeta koji se nalaze razbacani svuda po nivoima, a neki od njih mogu biti i potpuni beskorisni. Tu su note, delovi slagalica, ptičice, totemi, novčići i još oko 750 vrsta predmeta koje možete pronaći. Ukratko, prava igra za hrčkolike igrače.

Lokacije su veoma raznovrsne i pune detalja. Tu ima dosta merdevina na koje se možete popeti, ispusta na koje možete naskočiti, tunela kroz koje možete puzizi i tako dalje.



Neke od lokacija su zapravo čitave mini-igre u kojima treba pecati, pucati na određenu metu, trkati se i slično. Grafički sve izgleda veoma slatko, posebno vrlo bogate i glatke animacije. Isto važi i za zvučne efekte koji veoma podsećaju na one iz Banjo-Kazooie igre za Nintendo 64. Muzika je takođe odlična, i uključije zanimljivu mešavinu karipskih ritmova i neke varijante polke.

Osnovni problem ove igre jeste u tome što se ona može završiti za manje od tri sata. Ovo je zaista prava šteta jer je u pitanju neverovatno zabavno i zarazno ostvarenje, sa slatkom dečjom pričom, simpatičnim likovima, obiljem specialnih poteza i sjajnim tehničkim karakteristikama. Ipak, preporučujem vam je od sveg srca. Ulepšaće vam makar ta tri sata.

bonus IGROMER — Izdavač: THQ | Žanr: Akcija | Medij: kertridž

	KONZOLE		OCENE		UKUPNO
• 1 igrač	• PS2	X	GRAFIKA	10	90%
	• GC	X	ZVUK	10	
	• X BOX	X	IGRIVOST	9	
	• GBA	✓	TRAJNOST	7	
	• PSONE	X			

SHINING SOUL

sada već poduži Shining serijal počeo je davne 1991. godine, kada se pojavila igra Shining in Darkness za Sega Genesis. U pitanju je bila prvog lica u kojoj vam je cilj bio da "očistite" veliki broj dungeona. Zatim se sledeće godine pojavio Shining Force, strateški RPG koji je upamćen po sjajnoj priči. Usledili su nastavci za obe ove igre, a zatim i drugi Shining naslovi. Sada je pred nama nova igra u ovom seri- Shining Soul.







Radnja igre je smeštena u zemlju po imenu Rune, u kojoj je mračno i zlo biće, Dark Dragon, okupilo oko sebe tame kako bi uništilo svet. Glavni čiju ćete ulogu vi preuzeti na sebe heroj Shining Fleeta. Cilj je da se napad na ovog moćnog zmaja i zla i da se konačno otkloni pretnja po svet. Na vama je da odaberete da li ćete ratnik koji će uživati u borbi prsa u prsa, Dragon Knight (neka neobična mešavina između čoveka i zmaja) ili mag. svaka od ove četiri klase ima svoje prednosti i mane, a na vama je da odaberete od njih najviše odgovara vašem stilu gameplaya. Svaka od ovih klasa ima po veština koje možete poboljšavati kada dovoljno iskustvenih poena da nivo.



počinjete u gradu Prontisu, koji je ujed- jedini grad u igri. Tu možete posetiti nice i nabaviti sebi oružje, oklope i korisne stvarčice. Pored toga, tu i identifikovati stvari ili ih ostaviti u ću" ukoliko ne želite ili ne možete da nosite sa sobom. Naravno, jedna od stvari koje ćete raditi u ovom jeste ćaskanje sa stanovnicima koji mogu dati mnoge korisne informacije i oko toga šta dalje treba uraditi. igre je zasnovan na borbi protiv i drugih kreatura. I to je otprilike

problem ove igre jeste u tome što se stoji od besomučnog ubijanja zmajeva niz dungeona, šuma, pećina i sličnih kako biste konačno stigli i do Dark Dragona. Kao što ste mogli videti, priča je i više nego prazna i plitka, RPG elementi su rudimentarni, te stoga uzmite ovu igru samo ako ste veliki ljubitelj hack and slasha. No, pozabavimo se malo više tučom, kao dominantnim delom ovog naslova.



Na svakom nivou se pojavljuju gomile protivnika koje kreću ka vama kako bi vas zaustavile. često se oni okupljaju u jednu veliku grupu, ali se uglavnom sporo kreću te se možete skloniti na vreme ili pobeći bez rizika po sopstveni život. često možete čak protrčati pravo kroz grupu monstruma, a oni vas neće ni dotaći, zahvaljujući toj sporosti. Ipak, ne možete se uvek izvući ovak jednostavno - da biste uspeli da završite nivo i prešli na sledeći, potrebno je da se začuje određeni zvuk. Ponekad se on čuje kada eliminišete glavnog bosa na tom nivou ili već izvršite neki zadatak, ali je ponekad potrebno i očistiti ceo nivo od neprijatelja, što znači da izvlačenja nema i da se morate sukobiti oči u oči sa monstrumima. Kako njih zaista ima mnogo, ovo će biti i više nego izazovno, mada ponekad može biti i previše naporno. Ukoliko poginete ili odlučite da se teleportujete nazad u selo, tamo postoji portal koji će vas vratiti tačno na mesto gde ste prekinuli s istraživanjem dungeona. Jedini izuzetak su borbe protiv "glavonja" - kad god pobegnete i vratite se, bitka počinje ispočetka. Sve ovo je prilično OK, ali jedna od osnovnih mana ove igre jeste nedostatak opcije za pauziranje. Kada ste okruženi hordama monstruma, često ćete osetiti da vam ona i te kako nedostaje kako biste se malo snašli i isplanirali kakvu takvu taktiku.

Grafika u igri je prilično dobra, posebno lokacije koje imaju dosta zanimljivih detalja. Sprajtovi su jednostavni, sve je u jasnim i živim bojama. Neprijatelji su mogli biti i raznolikiji, ali su zato bossovi zaista sjajnu i originalni, posebno oni koji se pojavljuju u kasnijim delovima igre. Nažalost, oni imaju i jednu veliku manu - ne ispuštaju baš nikakve zvuke. Jedini zvuci koje ćete čuti u borbama jesu zveket oružja i hujanje magija kroz vazduh. Muzika se sastoji od jednostavnih, kratkih melodija i sasvim je zadovoljavajuća.



U suštini, iako ova igra ima dosta mana, ona može biti izuzetno zabavna i zarazna, posebno onima koji vole naslove tipa Diabla. Igru čini tuča, tuča i samo tuča, ali je sve to prilično korektno urađeno. Nažalost, ovo ostvarenje predstavlja veliki pad u samom serijalu i vrlo je očigledno da na njoj nisu radili Hiroyuki Takahashi i Yasuhiro Taguchi (koji su inače radili na svim prethodnim Shining igrama). Jednostavno joj nedostaje njihov magični dodir...

bonus IGROMER | Izdavač: Nintendo | Žanr: Avantura | Medij: kertridž

	KONZOLE		OCENE		UKUPNO
• 1 igrač	• PS2	X	GRAFIKA	8	85%
	• GC	X	ZVUK	6	
	• X BOX	X	IGRIVOST	9	
	• GBA	✓	TRAJNOST	7	
	• PSONE	X			

ISTORIJA KONZOLA

2. DEO

Kao što smo najavili u prethodnom broju, danas ćemo lagano završiti s "veselim sedamdesetim" predstavljajući vam konzole Intellivision Astrocade. Zatim, logično, nastavljamo dalje...

Svi protiv Atarija, Atari protiv svih

Kraj sedamdesetih

Godine 1978. pojavila se nova konzola - Bally Astrocade (poznata još i kao Bally Professional Arcade ili Bally Computer System). Napravljena je s namerom da sruši Atari 2600 s trona, ali joj to ipak nije uspelo. Konzola je imala malu ugrađenu tastaturu koja je omogućavala pisanje jednostavnih osnovnih programa. Iako je imala bolje performanse od Atarijevog čeda, 2600 je do tada imao ugovor sa svim velikim tvorcima igara i držao potpun monopol na ovom polju. Mnoge igre koje su izašle na Astrocadeu bile su zapravo samo klonovi igara za 2600. Konzola je inače koristila procesor Zilog Z80, radila je brzinom od 3,579 MHz, imala je 4K RAM-a (moglo se proširiti do 64k), podržavala je rezoluciju od 160 x 102 (do 320 x 204), imala je osam boja, a cena joj je bila 299 dolara.



Bally Astrocade 1978

Lagano smo stigli do godine 1979. Ona je u istoriji konzola obeležena izlaskom Intellivisona. U pitanju je čedo kompanije Mattel, inače izdato pod nekoliko različitih imena kako bi se proširilo tržište (Super Video Arcade, Tandyvision I, GTE/Sylvania Intellivision i tako dalje). Osnovna stvar koja je karakterisala ovu konzolu bila je činjenica da je u pitanju bio prvi sistem koji je na neki način uspeo da se približi Atariju 2600. Grafičke mogućnosti su čak bile i dosta naprednije, kao uostalom i zvuk, ali je Atari 2600 ostao najbolja konzola za akcione igre, zahvaljujući svojoj još neprevaziđenoj brzini. Intellivision je bio uglavnom namenjen igranju sportskih igara (iako su se na njemu pojavile i neke akcione, čak i strateške igre) i kompletan dizajn je bio podređen tome. Upravo u tome leži i razlog zašto ova konzola nikada nije postala popularnija od 2600 - mnogi igrači jednostavno nisu mogli da se naviknu na njen posebno dizajnirani kontroler. Takođe, Atari je


Intellivison 1979

već pre toga sklopio ugovore sa gotovo svim velikim proizvođačima igara, tako da je momcima iz Mattela ostalo samo da sarađuju sa nekim manje poznatim razvojnim timovima kakav je recimo bio Data East. Ipak, i oni su se dosetili, pa su izbacili adapter za 2600 što je značajno proširilo broj naslova za Intellivision. Inače, ova konzola je radila na 16 bita, koristeći GI 1600 procesor, brzina je bila 500 KHz, rezolucija 192 x 160, pordžavala je 16 boja, a cena je bila oko 300 dolara.

Počinju osamdesete

Time smo, korak po korak, stigli i do početka osamdesetih godina prošlog veka. Iako nakon propasti Telstara to niko nije očekivao, kompanija Coleco se vratila na tržište. Kako su izgubili jako mnogo novca i bili na ivici bankrota, ostala im je samo jedna opcija i oni su je iskoristili. Naime, napravili su klon Atarija 2600, po imenu Coleco Gemini, a konzola je ugledala svetlost dana 1982. godine. Iako je u pitanju bila potpuna kopija Atarijevog sistema te je pala tužba, sud je presudio u Colecovu korist, zahvaljujući činjenici da nijedan deo 2600 nije bio patentiran već je sve bilo sačinjeno od već postojećeg hardvera. Gemini je pri tom još i koštao manje od svog uzora, te su njegovi tvorci računali na siguran uspeh.


Coleco Gemini 1982

Iste godine se pojavio i ColecoVision, još jedan pokušaj ove kompanije da svrgne Atari s trona. Konzola je imala zaista sjajne performanse za to vreme (8-bitni Z-80A procesor, brzinu od 3,58 MHz, 8K RAM-a, 16 K VRAM-a, 16 boja i rezoluciju od 256 x 192), ali ni to nije bilo dovoljno momcima iz Coleca. Odlučili su da urade još jednu stvar koja će im osigurati uspeh i platili su 250.000 dolara Nintendu za prava na tada veoma popularnu igru Donkey Kong koja se od tada isporučivala uz ovu konzolu. Kao da ni to nije bilo dovoljno, uskoro su izdali i Coleco Vision's Expansion Module #1 koji je omogućavao da se igre sa Atarija 2600 igraju na ColecoVisionu. Uskoro su kućni računari počeli da preuzimaju primat na tržištu, te se kompanija Coleco 1983. potpuno usresredila na svoj kompjuterski sistem Adam, da bi 1984. ColecoVision bio i potpuno povučen sa tržišta.

Kao što ste već mogli primetiti, gotovo svim tvorcima konzola iz ovog perioda glavni cilj je bio da pobede Atari i da naprave bolji sistem koji će se prodati u većem broju od 2600.


ColecoVision 1982

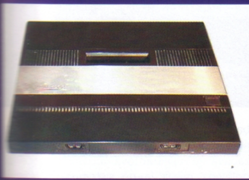


SG-10001983





Sličnu stvar je pokušala i Emerson Arcadia 2001, sjajna konzola sa sjajnim igrama. Ovaj sistem je koristio 8-bitni Signetics 2650 procesor, radio je brzinom od 4.43 MHz, imao je 1K RAM-a, 9 boja i rezoluciju od 208 x 108. Ipak, glavni problem s ovom konzolom bio je nedostatak igara. Ona jednostavno nije privukla dovoljnu pažnju, i ubrzo je njena cena sa 199 dolara spuštena na svega 99 dolara. Nakon samo pola godine konzola je i potpuno povučena sa tržišta, a mnogi se ni ne sećaju da je ona ikada postojala.



Atari 5200 1982

I dalje smo u 1982. godini. Kompanija General Consumer Electronics (GCE) izdala je svoju konzolu po imenu Vectrex koja se po mnogo čemu razlikovala od dotadašnjih sistema. Koristila je kertridže, kao uostalom i većina sistema tog vremena, ali je uz nju dolazio i devetoinčni monohromatski monitor, džojstik kao i ugrađena igra Mine Storm. Pored toga Vectrex je koristio vektorsku grafiku, koja je tada smatrana pravim čudom. Konzola je koristila procesor Motorola 68A09, radila je na brzini od 1,6 MHz, prikaz je bio crno-beo, a koštala je 199 dolara.

Rat protiv Atarija je trajao i trajao, a onda je ova kompanija odlučila da odgovori i da dokaže svima da se neće tako lako predati. Takođe 1982. godine pojavio se Atari 5200, kao naslednik Atarija 2600. U pitanju je bila modifikovana verzija Atarija 400/800, najmoćnijeg 8-bitnog kućnog računara tog perioda. Grafika je bila bolja nego na bilo kom konkurentskom sistemu. Ipak, ma koliko prodavana bila, nova konzola nikada nije dostigla slavu Atarija 2600. Pored toga, 5200 nije bio kompatibilan sa prethodnom Atarijevom konzolom, te su mnogi vlasnici 2600 (i poveće kolekcije igara za ovu konzolu) zaključili da nema potrebe da kupuju novo Atarijevo čedo. Konzola je inače koristila 8-bitni procesor Motorola 6502C, radila je brzinom od 1,78 MHz, imala je 16 K RAM-a, podržavala rezoluciju 320 x 192, a cena joj je bila prava sitnica - 330 dolara. Koristila je kertridže koji su bili duplo veći od onih za 2600, a ujedno je bila i prva konzola na kojoj je postojalo dugme za pauziranje igre.

Malo kasnije, tačnije u junu 1983. godine, kompanija Sega se prvi put pojavila na tržištu konzola sa svojim proizvodom po imenu SG-1000 (Sega Game 1000). U pitanju je bio prilično napredan sistem za to vreme, pre svega zahvaljujući brojci od 32K RAM-a. SG-1000 je prodavan samo u Japanu, Australiji i na Novom Zelandu te je u pitanju jedna od najređih konzola. Kasnije se pojavila i unapređena verzija po imenu SG-1000 Mark II koja je omogućavala priključivanje tastature na sistem. Nažalost, ni jedna ni druga verzija nikada nisu postigle neki zapažen uspeh posebno zato što se uskoro pojavio čuveni Nintendo Famicom (NES) koji je bacio u zasenak sve druge konzole. Inače, ma koliko to neverovatno zvučalo, SG-1000 je bio prvi pokušaj da se napravi hibridni 3D sistem. Ipak, očigledno je bilo previše rano za tako nešto, i to je samo zbunjivalo korisnike.

Time ćemo ujedno i završiti ovaj deo temata o istoriji konzola. Nintendov NES je definitivno započeo potpuno novo poglavlje u priči o sistemima za igranje, te o tome nešto više u idućem broju Bonusa.



Vectrex 1982

SYPHON FILTER



















Posle pojavljivanja Metal Gear Solida, došlo je do prave poplave taktičko-akcionih igara na tržištu. Međ' mnoštvom klonova i loših plagijata ovog legendarnog naslova (koji je po meni inače najbolja igra svih vremena - bez preterivanja), pojavilo se nekoliko i veoma kvalitetnih naslova. Jedan od njih je svakako igra na koju se sada ponovo osvrćemo - Syphon Filter. Ovo veoma igrivo ostvarenje doživelo je tri nastavka, od kojih je, kako to obično biva, onaj prvi ostao nabolji. Sa svakim sledećim delom Syphon je postajao tehnički sve ispoliraniji, ali je gubio na originalnosti i interesantnosti priče. Pa, da se pozabavimo onda prvim nastavkom koji definitivno spada u kategoriju i danas interesantnih igara bez obzira na njegovu vremešnost.

Ogromna, super organizovana, teroristička organizacija predvođena zloglasnim Erikom Rumorom, zaposela je gradski metro u Vašingtonu i preti da će aktivirati nekoliko bioloških bombi ukoliko im ne ispune uslovi. Specijalna vladina agencija šalje vas, to jest Gejbrijela Logana, da se tim problemčićem pozabavite za što kraće vreme, međutim, stvari počinju od prvog trenutka da se komplikuju. Posle eksplozije ogromnih razmera u pomenutom metrou, Gejb shvata da je to sve bila samo maska za neke daleko opasnije planove... Kako kroz igru napredujete tako će se priča od one otrcane (zli teroristi koje ubijaju dobri pajkani...) razviti u stilu pravog krimi filma - puno zavera, neočekivanih momenata i preokreta. Sve u svemu, tek će vam na samom kraju celokupna priča oko Syphon Filter virusa postati potpuno jasna. Sama igra je koncipirana po sistemu dvadeset misija između kojih možete sačuvati svoj progres. Na žalost, to ne možete učiniti i za vreme same misije što nekada ume da pakleno oteža stvari, ali ipak ne toliko da bismo ovu igru smatrali nešto posebno teškom. Na svom putu Gejb će prolaziti kroz najrazličitija okruženja od ulica glavnom grada SAD, zapaljenog metroa i gradskog parka, sve do daleko "egzotičnijih" lokacija poput Istorijskog muzeja, katedrale (u kojoj je u stvari smeštena tajna laboratorija), podzemnih uporišta terorista i napuštenih sovjetskih baza u Kazahstanu, pa sve do lansirnog postrojenja za nuklearno naoružanje. Dakle, zabava je zagarantovana. Grubo rečeno, polovina misija je po sistemu obaveznog stealth-a (ako vas primete - igra je gotova), dok je u onoj drugoj polovini na vama da odaberete svoj stil borbe - silent assasin ili Rambo (meni je lično prvi način uvek bio primamljiviji, a mislim da je i objektivno gledano bolje rešenje). Za šta god da se odlučite paleta prisutnog oružija će vas u potpunosti zadovoljiti. Prigušena bereta, snajper, nečujne gasne bombe i tome slično naoružanje su prava poslastica za tiho savlađivanje protivnika, ali se zato možete i otvoreno obračunati sa negativcima uz nekoliko različitih tipova pušaka, m 16, kalašnjikov, par tipova smg, a tu su i ručne bombe i bacač granata za one najbrutalnije...

Sasvim ok grafika, sjajna muzika i igrivost plus interesantna priča su najosnovnije odlike Syphon Filter-a. Ovaj naslov jednostavno mora da se nađe u kolekciji svakog pravog ljubitelja dobre akcione avanuture.

MORTAL KOMBAT TRILOGY













Kako smo krenuli, izgleda da ćemo u Bonusovoj retro rubrici na kraju dogurati do Commodore-a, a možda čak i Spectruma... Ko zna? - činjenica je da se sve više krećemo ka onim starim dobrim vremenima kada su se deca zadovoljavala (ma, čuj "zadovoljavala" - ODUŠEVLJAVALA, BRE!!!) i skromnim sprajtovima koji po ekranu trčkaraju skupljajući štošta, lemajući pritom nesagledive horde loših momaka. To je vreme Punishera, Golden Axe-a i Street Fightera koji su se do besvesti igrali po groznim, do zla boga prljavim fliperanama. Kada se samo setim koliko sam samo para straćio "hraneći" automate žetonima iz dana u dan... No, da se manemo nostalgije i pređemo na stvar. Jednog lepog sunčanog dana u našu igraonicu - šupu pored škole, donet je još jedan automat sa zloćudnim nazivom Mortal Kombat. Od tog dana gotovo svi drugi automati postaju zapostavljeni dok se ispred Kombata konstantno nalazi nas bar desetak klinaca manijaka koji čekamo svoj red i pritom nikako ne možemo da se nadivimo takvoj "fenomenalnoj" grafici, likovima, potezima, fatality završecima... SVEMU! Sve je to tada izgledalo kao neka magija... Uskoro sam iz Velikog sela preko bare dobio Midway-evu (Midway je inače proizvođač Mortal Kombata) džepnu verziju naslovne igre (nešto kao Game Boy, samo skromnije), da bi zatim usledio legendarni Sega Mega Drive 2 (uz njega , normalno, MK3) i na kraju - PlayStation. Silno sam se obradovao kada sam pre samo nekih godinu- dve sasvim slučajno kod jednog prijatelja iskopao Mortal Kombat Trilogy u verziji za PlayStation. "Nemam pojma koji će ti to praistorijsko čudo, ali eto ti ga ako hoćeš...", reče on meni, ja normalno, momentalno uzimam disk i ubacujem ga u konzolu. Bio je to veoma čaroban trenutak - nešto kao povratak korenima...

Verovatno među vama nema onih koji do sada nisu makar čuli za Mortal Kombat. Ova legendarna igra se smatra jednim od začetnika borilačkih igara kakve danas poznajemo. Čak i ako u obzir uzmemo da je celokupna grafika u igri sačinjena od prevaziđenih 2D sprajtova, da je zvučna podloga, ističem - za današnje (ne i tadašnje) standarde - siromašna i nepotpuna, ipak ne možemo za cao Mortal Kombat reći da je prevaziđen. On, iskreno govoreći, pruža daleko više zabave od mnogih novijih, grafički ispoliranih ostvarenja, pa čak i od četvrtog dela ovog serijala koji je po meni samo neuspešan pokušaj da se ovaj klasik prebaci u 3D ruho. Vreme je da pređemo na propratnu priču koja je delom smeštena u realne zemaljske uslove, a delom u mistično okruženje "Spoljnjeg sveta". Svake godine se najbolji zemaljski borci susreću sa onim vanzemaljskim na tradicionalnom Mortal Kombat turniru. Zlom (poganom, bezobraznom, nevaljalom, nevaspitanom, pu izem ti današnju vanzemaljsku omladinu... prim.aut.) Shao Kanu, koji je uz Sheng Tsunga predvodnik i učitelj "zloća", je potrebna još samo jedna pobeda kako bi uspeo da otvori portal između zemaljskog i spoljašnjeg sveta kako bi i na Zemlju proširio svoje carstvo mraka. Pošto je stvar postala, jelte, veoma ozbiljna, bog groma - Rayden, je rešio da tome stane na put. On je ovaj put sastavio borce bolje nego ikad na kojima je da se suprotstave grosteskn-im kreaturama Spoljašnjeg sveta i pobedom osiguraju Zemlji spokojnu budućnost... Bar na neko vreme... Cela saga o Mortal Kombat



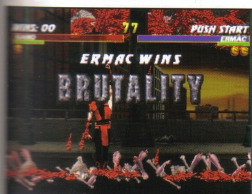






















turniru je dorađivana iz dela u deo. MK2 je doneo mnogo poboljšanja u odnosu na keca, a treći deo još i mnoštvo novih likova. Sve je to kasnije objedinjeno u jednu igru pod naslovom Mortal Kombat Trilogy.

Postoji nekoliko režima igranja od kojih je svakako najinteresantniji onaj gde igrate protiv svog prijatelja - da se razumemo, tabanje živih ljudi (ne u prirodi, već u igri... prim.aut.) je uvek bilo nekako zabavnije od lemanja kompjuterski vođenih likova. Kao prvo, tu je ta doza njegovog nerviranja koja prija više od bilo čega, a da ne spominjem razne metode ometanja protivnika dok igra (otimanje džojstika, izvlačenje istog iz porta na PS-u, nanošenje lakših telesnih povreda dok igra i to sve u cilju dekocentracije, ometanja i zamajavanja protivnika koje dovodi, logično, do njegovog poraza - vaše pobede, slave i dogotrajnog, besomučnog likovanja.). No, za one koji ipak preferiraju da se igraju sami, tu je tournament mod podeljen na tri nivoa težine (od kojih je najpametnije izabrati najlakši jer igra pri kraju ume da bude nenormalno teška). Sledi odabir borca koga ćete voditi. Možete odabrati kako "dobrice" tako i "zloće", tu su glavne face poput Raydena, Shao Kan-a, Motaro-a (koji je inače kentaur - pola konj, pola čovek, tačnije nešto nalik na čoveka...), Sheng Tsung-a itd. Svaki od likova ima sebi svojstvene poteze i mnoštvo magija kojima svom protivniku zadaje glavobolju (i telobolju, nogobolju, rukobolju itd...). Meni posebno drag nindža-ratnik Sub Zero ima sposobnost da ledi protivnike bacanjem ledenih kugli, Liu Kang pak izbacuje vatrene kugle (ehemm-mm.... da.... da nisam čuo reč GLUPO! jasno? prim.aut.), nindža-robot Cyrax baca mreže kojima zarobljava neprijatelja, Kabal se vrti poput čigre (pritom u rukama drži mačeve), dok recimo Stryker jednostavno može da izvuče utoku i ucmeka protivnika. Zgodno, zar ne? Za finiširanje protivnika ponuđen vam je širok asortiman Fatality udaraca (masakriranje na brutalan način), Brutallity (masakriranje na veoooma brutalan način), Animality (pretvorite se u životinju i rastrgnete protivnika), nadasve patetičan i dosadan Friendship (izmlatite ga pa se onda rukujete sa njim - fuj) i Bebality (hmmm... najpribližnije rečeno - protivnik se pretvara u bebu (???)- ovo mi nikad nije bilo jasno). Svojevremeno su kružile priče i o Sexality potezima... No, tu ništa nije potvrđeno... ehhh... toliko o tome...

Pomalo zastarela grafika (heh, čuj "pomalo" prim. aut.) definitivno nije razlog da neki mlađi igrači osećaju odbojnost pre jednom ovakvom klasiku. Mortal Kombat je igra koja uvek garantuje dobru zabavu za društvo, kao i razlog za raspravu, svađu i tuču sa najbližim prijateljima-suparnicima u igri. Živeli!

IGRAJ SE!



PSOne je potpuno redizajnirana originalna Playstation konzola. PSOne je manji, lakši, i praktičn
Sa preko 3000 igara ovo je najprodavanija konzola ikada!

PS one™

samo 7.199 din

Uslovi plaćanja :

- čekovima građana do 12 mesečnih rata
- potrošački krediti na 12 meseci - Poštanska štedionica
- express krediti - Societe Genneral







Garancija 6 meseci i obezbeđen servis

BeoSoft

Beograd • Gospodara Vu i a 160, tel: 011/ 2 421 355, 30 86 917, 30 86 916
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.y

Pobednik

Telefonski servis Pobednik je opet sa vama i za novu sezonu spremio je mnoge vredne nagrade i lepa iznenađenja.

1 IGRE ZA MOBILNE TELEFONE

...koristite jedinstvenu priliku i nabavite najnovije igre za svoj mobilni telefon! Pozovite 041 20 20 20, u opciji jedan ostavite svoje podatke i dobićete odgovarajuću %šifru koja će vam omogućiti da u svoj mobilni aparat ubacite nove igre. Ovu sjajnu priliku za sada imaju vlasnici telefona marke Nokia, Siemens i Sony Ericsson, a uskoro i vlasnici aparata Samsung, Motorola, Panasonic i drugih. Ne oklevajte!

abc 2 TRIKOVI I ŠIFRE

Nova Pobednikova opcija za trikove i šifre sadrži bogatu bazu kompletnih trikova za vaše omiljene igre sa PlayStationa 2, PlayStationa 1, PC računara, Game Boy i Game Boy Advance konzola. Bilo da se radi o starim ili novim igrama, POBEDNIK će vam za tren oka dati kompletne šifre za varanja, trikove i savete i sve što vam je potrebno za uspešno igranje. Sve što treba da uradite je da pozovete 041 20 20 20 i u opciji za trikove unesete šifru vaše omiljene igre i - dok trepnete, kompletan varanja su tu. To može samo POBEDNIK!

def 3 VESTI

Sveže, udarne, sočne i svake druge vesti iz sveta igara - budite uvek u toku sa aktuelnim zbivanjima u industriji zabavnog softvera!

ghi 4 IGRA NEDELJE

Interesuje vas koja je najbolja igra nedelje? Preslušajte kompletan opis!

Baza trikova i šifara se redovno ažurira - zato ne gubite vreme i potražite trikove za najnovije hit igre s vašeg sistema.

POBEDNIKOV ŠIFARNIK

PC CD-ROM

001 ALIENS VS. PREDATOR 2
002 POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR
WORLD WAR 2: IWO JIMA
OPERATION FLASHPOINT
DEER HUNTER 5: TRACKING TROPHIES
MYTH 3: THE WOLF AGE
HARRY POTTER & THE SORCERER'S STONE
4X4 EVOLUTION 2
CABELA'S OFF-ROAD ADVENTURES 2
COMANCHE
COMBAT
KILLER TANK
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
GOTHIC
S.W.I.N.E.
EMPIRE EARTH
KOHAN: AHRIMAN'S GIFT
F-16 MULTIROLE FIGHTER
MOTORACER 3
AQUANOX
ROBOT WARS (ARENAS OF DESTRUCTION)
SUDDEN STRIKE FOREVER
ZZT
F.A. PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 2001
GHOST RECON
STAR TREK: ARMADA 2
PROJECT EDEN
EUROPA UNIVERSALIS II
ASTROROCK 2000
MATT HOFFMAN'S PRO BMX
SETTLERS IV: MISSION PACK
MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
033 SKI RESORT TYCOON
034 INSANE
035 ETHERLORDS
036 CAPITALISM II
037 DISCIPLES II: DARK PROPHECY
038 MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
039 GOTHIC
040 SIM GOLF
041 GRAND PRIX WORLD
042 SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER
043 OUTPOST 2
044 DIRT TRACK RACING: SPRINT CARS
045 STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE
046 HOOLIGANS: STORM OVER EUROPE
047 RIG & ROLL
048 SHADOW FORCE: RAZOR UNIT
049 CABELA'S 4X4 OFF-ROAD ADVENTURES
050 GALACTIC BATTLEGROUNDS
051 SID MEIER'S SIMGOLF
052 DEER AVENGER 4
053 BLACK & WHITE
054 CHAMPIONSHIP MANAGER 2
055 EUROPA UNIVERSALIS 2
056 GANGSTERS 2
057 AGE OF EMPIRES: RISE OF ROME
058 ANNO 1602
059 HOYLE CASINO 2000
060 GRAND THEFT AUTO 2
061 JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST
062 DISCIPLES II: DARK PROPHECY
063 ROLLERCOASTER TYCOON: CORKSCREW FOLLIES
064 DUNGEON SIEGE
065 HEROES OF MIGHT & MAGIC IV
066 STAR TREK: BRIDGE COMMANDER
067 BATTLE REALMS
068 THE SIMS: HOUSE PARTY
069 FREEDOM FORCE
070 BLOOD OMEN 2
071 THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND
072 MOTOCROSS MANIA
073 CASINO MOGUL
074 FREEDOM FORCE
075 CARNIVORES: CITYSCAPES
076 STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS
077 EXTREME PAINTBRAWL 4
078 JOINT STRIKE FIGHTER
079 THE SIMS: HOT DATE
080 STARSHIP UNLIMITED II: DIVIDED GALAXIES
081 CULTURES 2
082 GRAND THEFT AUTO 3
083 ZOO TYCOON: DINOSAUR DIGS
084 AXIS ARENA
085 MOBILE FORCES
086 IMPERIUM GALACTICA II
087 DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT
088 USAR HOOTERS PRO CUP RACING
089 ROLAND GARROS 2002 FRENCH OPEN
090 STAR WARS: STARFIGHTER
091 SKATEBOARD CRAZY
092 NECRODOME
093 TACTICAL OPS : ASSULT ON TERROR
094 GORE
095 COSSACKS: THE ART OF WAR
096 SHADOW FORCE: RAZOR UNIT
097 NEVERWINTER NIGHTS
098 DELTA FORCE: TASK FORCE DAGGER
099 BIRD HUNTER: WILD WINGS EDITION
100 PAC-MAN: ADVENTURES IN TIME
101 WARCRAFT 3
102 NARCO POLICE
103 NETSTORM
104 VANGUARD ACE
105 ZANZARAH: THE HIDDEN PORTAL
106 AMERICA'S ARMY
107 MORROWIND
108 THE SUM OF ALL FEARS
109 HOLIDAY ISLAND
110 COUNTER STRIKE
111 UNREAL TOURNAMENT 2003
112 BLOODRAYNE
113 HITMAN 2: SILENT ASSASSIN
114 NO ONE LIVES FOREVER 2
115 RED SHARK
116 DIRT TRACK RACING 2
117 PROJECT NOMADS
118 SNOWBOARD PARK TYCOON
119 FRONTLINE ATTACK: WAR OVER EUROPE
120 EMPEROR: RISE OF THE MIDDLE KINGDOM
121 BEACH LIFE
122 SNIPER: PATH OF VENGEANCE
123 ARX FATALIS
124 AGE OF MYTHOLOGY
125 ANOTHER WAR
126 CONFLICT: DESERT STORM
127 LITTLE FIGHTER 2
128 ROBIN HOOD: THE LEGEND OF SHERWOOD
129 HEARTS OF IRON
130 O.R.B.
131 JAMES BOND 007: NIGHTFIRE
132 DEADLY DOZEN: PACIFIC THEATRE
133 FIFA 2003
134 NBA LIVE 2003
135 BATTLEFIELD 1942
136 ROBOT WARS: ARENA OF DESTRUCTION

PlayStation

001 ISS PRO EVOLUTION
002 SNO CROSS
003 TOMB RAIDER CHRONICLES
004 MEDAL OF HONOR
MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
BATMAN & ROBIN
THEME PARK WORLD
EXTREME
RESIDENT EVIL
TEKKEN 3
WCW BACKSTAGE ASSAULT
COOL BOARDERS 3
DUKE NUKEM: TIME TO KILL
FINAL FANTASY IX
ARMORED CORE
BURSTRICK WAKE BOARDING
RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR
SUPERCROSS 2001
FILMA MANAGER 2001
AGE OF SAIL 2
WARLORDS 3
BLAIR WITCH: RUSTIN PARR
RAMPAGE WORLD TOUR
ROAD RASH JAILBREAK
DINOSAUR
BREATH OF FIRE 3
BLADE
028 THE LEGEND OF DRAGOON
029 VAGRANT STORY
030 DRIVER 2
031 DIGIMON WORLD
032 INTERNATIONAL TRACK & FIELD
033 THE MUMMY
034 DUNE 2000
035 MEGAMAN X5
036 DRAGONBALL GT FINAL BOUT
037 THEME PARK WORLD
038 MUPPET MONSTER ADVENTURE
039 SIMPSONS WRESTLING
040 THE SMURFS
041 SOUL REAVER
042 ABE'S EXODUS
043 TOMB RAIDER 3
044 SKULLMONKEYS
045 MDK
046 SILPHEED: THE LOST PLANET
047 DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES
048 TARZAN
049 TEST DRIVE 6
050 WARGAMES: DEFCON 1
051 TOMBA! 2
052 CRASH BASH
053 CRASH BANDICOOT: WARPED
054 READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2
055 WCW/NWO THUNDER
056 DAVE MIRRA FREESTYLE BMX
057 MAT HOFFMAN'S PRO BMX
058 DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS
059 GRAN TURISMO 2
060 TONY HAWK'S PRO SKATER 2
061 STAR WARS EPISODE I: THE PHANTOM MENACE
062 BUGS BUNNY: LOST IN TIME
063 COLIN MCRAE RALLY
064 LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER
065 SPYRO 2: RIPTO'S RAGE
066 GRIND SESSION
067 TOMORROW NEVER DIES
068 DUCATI WORLD RACING CHALLENGE
069 NINJA: SHADOW OF DARKNESS
070 ACTION MAN: OPERATION EXTREME
071 PARASITE EVE 2
072 CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT
073 APE ESCAPE
074 X-MEN: MUTANT ACADEMY 2
075 BACKYARD SOCCER
076 FROGGER 2: SWAMPY'S REVENGE
077 TONY HAWK'S PRO SKATER 3
078 SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO
079 SYPHON FILTER 3
080 JET MOTO 3
081 THE ITALIAN JOB
082 AGILE WARRIOR: F-111X
083 SHEEP, DOG 'N' WOLF
084 ALIEN TRILOGY
085 THE LEGEND OF DRAGOON
086 DARK FORCES
087 HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE
088 WORMS ARMAGEDDON
089 TEST DRIVE 5
090 MISTER MOSQUITO
091 DYNASTY WARRIORS 3
092 ALL-STAR SLAMMIN' D-BALL
093 REDCARD 20-03
094 LEGO RACERS 2
095 POPULOUS: THE BEGINING
096 WARHAMMER: DARK OMEN
097 Z
098 JOHNNY BAZOOKATONE
099 ADVAN RACING
100 WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2 EXTREME
101 WARHAWK
102 WAR GODS
103 TREASURES OF THE DEEP
104 RIVEN
105 NINPU SENTAI HARIKENGER
106 MOTOR TOON GRAND PRIX
107 JET MOTO 2
108 DDRMAX
109 BIG MUTHA TRUCKERS
110 SHREK TREASURE HUNT
111 HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS
112 YU-GI-OH! FORBIDDEN MEMORIES
113 FIFA 2003

PlayStation 2

001 GRAND THEFT AUTO 3
002 SPY HUNTER
HALF-LIFE
TWISTED METAL BLACK
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE
DYNASTY WARRIORS 3
4X4 EVOLUTION
DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE
GRAN TURISMO 3: A-SPEC
BATMAN: VENGEANCE
SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY
EVIL TWIN
JAK & DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY
DARK SUMMIT
THE SIMPSONS: ROAD RAGE
METAL GEAR SOLID 2
NHL HITZ 20-02
DARK ANGEL: VAMPIRE APOCALYPSE
PRO EVOLUTION SOCCER
STAR WARS: JEDI STARFIGHTER
TSUGUNAI: ATONEMENT
GT CONCEPT 2001 TOKYO
GIANTS: CITIZEN KABUTO
DROPSHIP
WIPEOUT FUSION
SOUL REAVER 2
ONI
UNREAL TOURNAMENT
029 SPY HUNTER
030 MAX PAYNE
031 LEGENDS OF WRESTLING
032 SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY
033 KINETICA
034 JAMES BOND 007: AGENT UNDER FIRE
035 LOTUS CHALLENGE
036 STATE OF EMERGENCY
037 JONNY MOSELEY MAD TRIX
038 ARCTIC THUNDER
039 BURNOUT
040 TONY HAWK'S PRO SKATER 3
041 CONFLICT DESERT STORM
042 NASCAR THUNDER 2003
043 TOM AND JERRY: WAR OF THE WHISKERS
044 CONFLICT: DESERT STORM
045 HARRY POTTER & THE CHAMBER OF SECRETS
046 RED FACTION II
047 ATV OFF-ROAD FURY 2

GB color

001 BOMBERMAN
002 HARVEST MOON
003 POLARIS SNOCROSS
004 CATWOMAN
005 TONY HAWK'S PRO SKATER 2
006 RAYMAN
007 INSPECTOR GADGET
008 PROJECT S-11
009 SIMPSONS: TREEHOUSE OF TERROR
010 GEX
011 BUFFY THE VAMPIRE SLAYER
012 MEN IN BLACK: THE SERIES 2
013 SPONGEBOB SQUAREPANTS: LEGEND OF THE LOST SPATULA
014 ACTION MAN
015 TOONSYLVANIA
016 SPIDER-MAN 2 THE SINISTER SIX
017 LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES
018 PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE
019 SHREK: FAIRY TALE FREAKDOWN
020 SPIDER-MAN

GB ADVANCE

021 NBA SHOWTIME
022 T.J. LAVIN'S ULTIMATE BMX
023 SNOOPY TENNIS
024 ROCKET POWER: DREAM SCHEME
025 GRADIUS GALAXIES
026 DONALD DUCK ADVANCE
027 RAMPAGE PUZZLE ATTACK
028 LEGO BIONICLE
029 IRIDION 3D
030 F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY
031 MONSTERS, INC.
032 CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON
033 DOOM
034 SPIDER-MAN: MYSTERIO'S MENACE
035 F-14 TOMCAT
036 TEKKEN ADVANCE
043 ZELDA: THE FOUR SWORDS
044 XXX
045 STREET FIGHTER ALPHA 3
046 NFL BLITZ 20-03
047 NBA JAM 2001
048 GAME & WATCH GALLERY 4
049 MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
050 HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF S.
051 THE REVENGE OF SHINOBI

041·20·20·20

Osobe mlađe od 18 godina mogu da zovu uz odobrenje roditelja!

Pišite nam na e-mail:
pobednik041202020@yahoo.com

Kompletno rešenje:





Metal Gear Solid 2

Evo ga. Zbog ove igre su mnogi od vas kupili PlayStation 2.

Ako ste se zaglavili negde u igri došli ste na pravo mesto. Ovde ćete naći kompletno rešenje za celu igru.

Za one koji ne žele da sebi pokvare uživanje nemojte čitati unapred jer ovo rešenje otkriva neke detalje priče.

Posle događaja u prvom delu igre, Revolver Ocelot (jedini preživeli iz FOX HOUNDa) je prodao planove za Metal Gear Rex svima onima koji su ponudili dovoljno keša. Tako da je uskoro svaka zemlja i svaka globalna kompanija imala svog Metal Gear koji bi mogao da lansira nuklearni napad bilo gde na planeti. Znajući da je opasno da se tone i tone Metal Gearova švrćkaju svuda po planeti, američke marinske snage su počele da razvijaju sopstvenog Metal Geara. Napravili su takvog koji bi mogao da uništi bilo kog Metal Gear Rexa. Pod šifrovanim nazivom "Metal Gear Ray" impresivno novo oružje može da ispuca plasma blast kao i da pliva ispod vode.

Ovde se Solid Snake vraća na scenu. Pošto je pobegao iz baze na Aljasci zajedno sa Otaconom, njih dvojica su postali pripadnici tajnog anti Metal Gear udruženja poznatog kao "Philanthropy". Snakeov novi zadatak je da ispita novi prototip koji je navodno na putu ka New Yorku. Upotrebom Stealth Camouflage koji je dobio od Otacon na kraju prvog dela Metal Gear Solida (ako ste ga završili i dobili "loš" kraj), Snake skače sa bandžija sa George Washington mosta i sleće na palubu teretnog broda na kojem se čuva Metal Gear Ray prototip.

U momentu kada je Snake sleteo na brod i počinje da izviđa situaciju, grupa elitnih ruskih vojnika otima brod i eliminiše čitavu posadu marinaca. Sa teretnim brodom sada u njihovim rukama, Snake će morati da povede još jedan sam-protiv-svih rat.

Ovo rešenje vas vodi kroz celu igru od početka epizode na Tankeru sve do poslednje bitke.

TANKER, 1 DEO

Discovery Deck

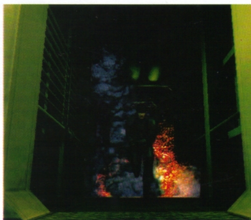
Kad Snake završi konverzaciju sa Otaconom, konačno počinje njegova one-man bitka. Dobijate kontrolu nad njim dok stoji ispred sidra na brodu Discovery.

Pre nego što mrdnete i jedan milimetar, opremite se sa M9 i pogledajte nagore na poslednji nivo infrastrukture broda. Videćete svetlo baterijske lampe čuvara, što naravno znači da je tu i čuvar. Da bi ga nanišanili u glavu je teško upravo zbog svetla lampe ali se može izvesti. Ukoliko vam je ovo teško, možete ga takođe gađati i u noge. Iako u tom slučaju neće pasti na zemlju tako brzo kao što bi pao od headshota ovo će ga imobilizovati na minut ili dva. Možete poći bilo kojim putem oko infrastrukture da bi ušči u brod ali pre toga bi mogli da okupite neke predmete koji bi bam mogli zatrebati unutra.



Pođite ka infrastrukturi i krenite na desno gde ćete videti male stepenice. Popnite se uz njih i onda upotrebite trougao da se popnemte na kutiju i uzmete neke Chaff Grenades. Možete sada skočiti preko ograde uz pomoć trougla ili se vratiti niz stepenice ali kako bilo treba da stignete do druge strane platforme na kojoj se nalazite.

Sa druge strane se nalaze vrata koja vode unutar broda i stepenice koje vode na nivo iznad. Pre nego što pođete pogledajte gore i videćete čuvara na ivici ograde odmah iznad.



Upotrebite M9 da ka nokautirate i onda (dok ste još uvek na palubi broda) otrčite do najdaljeg dela do kojeg možete stići i naći ćete Diazepam u uglu.

Sada se vratite do stepenica gde samo što ste nokautirali čuvara i popnite se uz njih. Otrčite do zadnjeg dela platforme i uzmite Bandage. Sada idite nazad do vrata, ali nemojte ići unutra još uvek (postoji još par predmeta koje možete pokupiti). Otrčite uz stepenice pored vrata i pratite put koji savije oko cele infrastrukture. Utvrdićete da on vodi skroz do onog prvog čuvara kojeg ste upucali.

Prâtite put na levo dok ne dođete do suprotne strane infrastrukture koja je preslikana desna strana. Strčite niz stepenice da bi došli do još jednih vrata (prođite ih, vratićemo se do njih brzo), i polako hodajte napred do ograde i stepenica ispred vas. Pažljivo pogledajte dole jer tamo jedan čuvar patrolira. Pogodite ga u glavu i onda siđite niz stepenice. Ako želite da se malo zabavite možete da spakujete nazad pištolj (un-equip) i sredite čuvara uz pomoć kvadrata. Onda ga odvucite da malog prostora blizu ivice broda (oivičen belom bojom) i ispustite ga. U zadnjem uglu iza kontejnera ćete naći ration (lociran je kao i Diazepam malo ranije).

Sa svim ovim predmetima koje ste pokupili sa palube sada je vreme da pođete unutra. Baš tamo gde je poslednji čuvar patrolirao je vrata koja će vam poslužiti baš u ovu svrhu. Da bi otvorili vrata pritiskajte trougao. Ako budete držali dugme Snake će polako okretati točak. Ali ako budete brzo tapkali dugme vrata će se otvoriti brzo.

Deck-A, crew's quarters

Kada uđete možete poći i levo i desno. Ako pođete levo doći ćete do vrata koja se ne mogu otvoriti jer je točak polomljen. Pođite desno i trčite kroz hol do skretanja. Onda ćete naići na dvoja vrata koja vode do sobe sa ormarićima (locker room). Donja dva od krajnjih levih sadrže ration, dok većina donjih sa desne strane sadrže municiju (strelice - darts) za vaš M9. Pokupite sve predmete i izađite iz prostorije. Pre nego što skrenete desno, pauzirajte i sačekajte da vam stražar okrene leđa. Onda ga upucajte sa strelicom i trčite kroz hol da bi izašli u sledeću zonu.



Deck-A, crew's lounge

Čim uđete, Snake će se nasloniti na zid tako da možete videti dva čuvara u susednoj sobi. Možete ih nokautirati bilo kojim redosledom ali im pucajte u glavu da bi odmah pali. Kada su obojica na podu, možete istraživati po sobi koliko god hoćete. Ali pre nego što uđete otrčite niz stepenice koje se nalaze ispre vas da bi pronašli Stun Grenades, a onda pođite u sobu gde ste upravo sredili ovu dvojicu. Iza bara ćete naći još M9 strelica dok ćete na drugom kraju sobe naći Ration blizu kauča. U ovoj sobi možete praviti razne gluposti - na primer možete lomiti flaše za barom, gledati led kako se topi itd...

Na suprotnoj strani sobe od ulaza je još jedan prolaz koji vodi do stepenica. Na dnu tih ste-



penica spava čuvar okrenut leđima. Sredite ga kako god vam se sviđa ali ne zaboravite da se vratite ovde kasnije da pokupite USP metke i vratite se gore. Vratite se nazad u sobu sa barom i otrčite uz stepenice u dnu ekrana i prođite kroz vrata na desno (jedina koja možete otvoriti).

Deck-B, crew's quarters

Ova prostorija se sastoji iz dva koridora koji okružuju centralnu zonu (iz koje ste upravo izašli. Na severnom prolazu imate jednog čuvara i nemate predmeta, dok na južnom imate čuvara, ration i USP metke.

Da počnete, pođite u mali hodnik koji je preko puta i na levo od vrata iz kojih ste upravo izašli. Protrčite kroz vrata da bi našli nešto M9 strelica ispod stepeništa. Vratite se nazad u hodnik i otrčite u zonu koja je slabije osvetljena.

Pratite hodnik sve do tačke gde prvi put skreće u desno. Pauzirajte sekund i pogledajte ka prozorima u hodniku ka jugu jer tamo patrolira čuvar. Sa ove sigurne pozicije možete videte cev njegove puške tako da znate kada je tu a kad nije. Direktno prekoputa ovog ćoška možete naći ration u malom udubljenju. Sačekajte da vidite da se čuvar udaljava a onda pretrčite u južni hol i zviznite mu strelicu u lobanju. Onda otvorite ormarić koji se nalazi u udubljenju i uzmite nešto USP metaka.
Pratite hol do kraja i skrenite na uglu i otrčite do sledećeg prolaza dok ne naiđete na mali prolaz na vaše levo. Skrenite u njega i ustrčite





uz stepenice do sledeće zone.

Deck-C, crew's quarters

Pre nego što Snake dostigne svoj cilj na mostu, mora proći kroz još dva decka. Prvi je vrlo kratak i u stvari predstavlja samo jedan hodnik, ali postoji jedna prepreka - bezbednosna kamera.
Pored kamere možete proći na više načina. Šunjanje leđima uza zid je nekako najprirodniji način, ali je i možete upucati sa USP, ili možete upucati protiv požarni aparat da bi napravili oblak kroz koji morate brzo proći pored kamere. Pošto još uvek nemate USP - leđa uza zid i šunjajte se pored kamere a onda otrčite u sledeću sobu gde ćete naći ormarić i stepenice. Brzo otvorite ormarić i uzmite Chaff grenade, a onda pre nego što ustrčite uz stepenice pođite kroz sledeći hodnik dabi uzeli Ration iz male rupe u zidu (morate puzati da bi dospeli dotle). Onda se vratite do stepenica i pošite uzbrdo.

Deck-D, crew's quarters

Iako je ovo poslednja zona pre mosta i borbe sa bosom (a znate već kakve su borbe sa šefovima), na ovom decku imate još dosta posla ali u isto vreme ga možete završiti jako brzo. Kroz vrata posle stepenica ući ćete u kuhinju, ali ako pođete u suprotnom pravcu i skrenete levo ući ćete u famozno skladište iz trejlera koji je reklamirao igru na E3 sajmu. Budite pažljivi pre nego što skrenete levo u ulazni hol pre skladišta jer postoji stražar u patroli u južnom holu. Ako ga vidite pošaljite ga u carstvo snova uz pomoć M9.

Kada uđete u skladište pojaviće se čuvar u hodniku napolju i ući će u sobu da napravi predah. Sredite ga strelicom i polupite M9 strelice i Box 1, koji se nalaze u južnom delu sobe.

Izađite iz skladišta i nastavite do kuhinje, ali prvo obratite pažnju na eksploziv na zidu ka jugu od skladišta. Laserske zamke su povezane sa ovim ekspozivnim kutijama. Lasere možete videti ili ako zapalite cigaru ili ako upucate protiv požarni aparat. Ali pošto ne morate proći ovim putem za sada, prosto ih ignorišite.

Uđite u kuhinju i videćete stražara koji patrolira u sobi. Onesvestite ga i obratite pažnju na bezbednosnu kameru nasuprot istočnog zida. Možete je ignorisati ako želite, ali ako hoćete USP metke koji su ispred nje moraćete nekako da je stavite van upotrebe.

Pošto bi pucanj privukao pažnju čuvara, upotrebite Chaff Grenade da zbunite kameru dovoljno dugo da se dočepate metaka. Ako vam treba ration, možete naći jedan iza pećnice u vrhu sobe - jedna tabla sakriva M9 strelice a druga USP metke.
Kada ste počistili ovu sobu, pođite ka jugoistočnim vratima i ustrčite uz stepenice na levo da bi naišli na most.

Deck-E, the bridge

Kada Snake stupi na most počeće dugotrajna video sekvenca u kojoj još dodatnih snaga dolazi na palubu Discoverya. Snake će stupiti u komunikaciju sa Otaconom, a onda ponovo vi preuzimate kontrolu nad njim. Otrčite do zapadnog dela sobe i otvorite vrata da bi izašli na palubu broda u prvi boss fight protiv Olge. Ovde u stvari možete pokupiti nekoliko pred-



meta koji bi vam vrlo dobrodošli. Između dveju kutija naći ćete M9 strelice dok se u jugozapadnom ćošku nalazi Ration.

Olga će trčati po svojoj maloj zoni koristeći kutije i ciradu razapetu između velikih metalnih greda kao zaklon. Trenutak za udarac je kada ona izviri glavom da bi pripucala na vas. Pošto za sada imate samo M9, trebaće vam negde između šest i osam (uspešnih) hitaca da bi je oborili.

Da bi preživeli ovu borbu, koristite kutije za zaklon i gađajte je samo kad izviri. Ako želite sebi da olakšate stvar sa ciradom, možete da pogodite dva veza u dnu i ona će odleteti.

Na kraju borbe, kada Olga bude izgledala gotova, konačno ćete dobiti oružje bolje od M9, a zatim će Snake primetiti CYPHER koji ga špijunira. CYPHER je mobilna kamera koju koristi US, što znači da Snake i Rusi nisu jedini koji su u poteri za Metal Gearom...

Kada se video sekvenca završi, nemojte odmah poći nazad. Možete se popeti uz stepenice i popeti uz jarbol da bi našli Thermal Goggles i mokru kartonsku kutiju koja se nalazi na drugom kraju ove oblasti (ali je čuvana od strane neprijatelja).



Ali pošto ste pobedili Olgu, cela nova zona broda je sada otvorena za istraživanje. Sećate se vrata u Deck A Crew's Lounge koja su bila zaključana, blizu mesta gde ste našli Stun Grenades? Ona su sada otvorena i možete ih upotrebiti da stignete do nižih delova broda.

TANKER, 2 DEO

Engine room

Da bi stigli u Engine room vratite se nazad do Deck A Crew's Lounge i pođite niz desne stepenice da bi prošli kroz novo-otključana vrata.

Čim Snake stigne u ovaj hodnik videćete humoristično kratko pojavljivanje omiljenog lika iz prvog dela igre. Otvorite krajnji levi ormarić i naći ćete leš, i naći ćete nešto USP metaka na jednoj od kutija.

Ovde stvarno više nemate šta da radite pa pođite kroz jedina vrata da bi naišli na usamljenog stražara koji se naslonio na ogradu.



Strefite ga strelicom u glavu i polako pođite u ovu veliku sobu.

U ovoj prostorija stražara ima koliko hoćete. Ako ćemo biti malo precizniji, ima ih šestorica koji vrebaju u mraku. Tačno po jedan za svaki mostić, s tim što su trojica sa jedne strane sobe a druga trojica na daljoj strani.

Neće vam biti teško da ih locirate zbog njihovih lampi i slabog osvetljenja u prostoriji, tako da ćete ih lako ispečatirati strelicama iz daljine. Vaš cilj je da dospete do vrata na višem nivoou najdaljeg mostića.

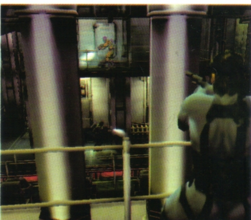
Kada prođete kroz ta vrata, odmah trčite do gornjeg dela ekrana gde se nalazi mala prostorija. Videćete kratak filmić u kojem se pojavljuje stražar i priča na svom radiju. Onesvestite ga, jer bi ono što ćete učiniti privuklo njegovu pažnju da je budan.
Sada ste došli do dela na kojem mnogi igrači pokleknu već u ovom ranom delu igre. Ovde se nalazi čitav niz infracrvenih zamki koje čuvaju vrata kroz koja morate proći. Problem je u tome što su ovi senzori povezani na Semtex (eksploziv) a nemate dovoljno mesta da bi puzali ispod zraka. Ono što treba da uradite je da dredite tri kontrolne kutije koje održavaju senzore aktivnim.



Opremite se USP-om spustite se na pod. Trebalo bi da vidite malo zeleno svetlo na levoj strani sobe, odmah iznad eksploziva. Pažljivo naciljajte zeleno svetlo i pucajte. Ovim ste sredili prvi senzor.

Drugi senzor je malo neugodniji. Popnite se na najbližu kutiju, pređite u mod iz prvog lica naoružani USP-om, onda pritisnite L2 i R2 da bi se popeli na prste da bi ga videli između eksploziva.

Konačno se ponovo spustite na pod i

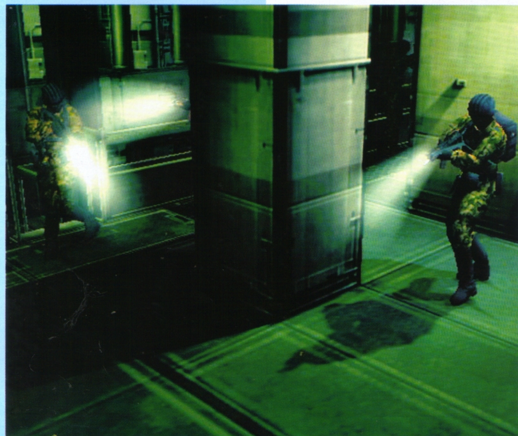


nanišanite treći senzor koji se nalazi na desnoj strani hodnika. Zeleno svetlo bi trebalo da bude primetno sa male kutije.

Sa sve tri kontrolne kutije onesposobljene sada možete bezbedno otrčati do kraja hodnika da bi prešli u sledeću zonu.

Deck 2, port

Ukoliko ste pokupili infracrvene naočare ranije, sada ih možete upotrebiti da sebi malo olakšate tako što ćete lakše primetiti stražare u mraku. Kroz ceo ovaj hodnik se mestimično nalaze mala udubljenja. U većini njih ćete naći USP metke (uskoro će vam zatrebati) ali i poneki ration.



Što se čuvara tiče, vaš prvi neprijatelj će patrolirati ispred vas posle drugog udubljenja (onog sa lešom). Korišćenjem infracrvenih cvikera, možete ga primetiti iz popriličnе daljine pa ga prosto strefite strelicom.

Posle njega, hodnik skreće na desno i nailazite na čuvara koji sluša muzika kroz slušalice. Ponovo ćete moći da ga primetite iz daleka.

Konačno ćete naći još jednog čuvara posle ovog i videćete ga kako zeva na samom kraju hodnika baš ispred vrata kroz koja treba da prođete.



Deck 2, starboard

Ova zona je u suštini bitka između Snakea i male horde neprijatelja. Pošto pođete malo niz hodnik videćete filmić grupe stražara koji ulaze u ovaj hodnik i izgledaće vam kao da ste u zamci jer su vam oni sve bliže i bliže.

Ovde ćete morati da se borate sa sedmoricom - osmoricom stražara. Koristite kutiju za zaklon i pucajte kad god osetite da je koliko toliko bezbedno. Prva trojica - četvorica čuvara će koristiti kutije za zaklon, a kada njih smaknete, peti će početi da baca granate na vas zaklonjen iza kutije.

Poslednja trojica se pojavljuju iza ćoška i kreću ka vama. Možete koristiti bilo USP ili M9 da bi smakli jednog po jednog.

Hold No. 1

With that out of the way, you now have one final task on the tanker. You need to get four shots of Metal Gear Ray. The Marine commander is giving a speech right now, so you have time to do it.

In the first hold, climb down the ladders to your right and quickly run along the back area of the room until you come to the projector. Carefully drop to your belly and crawl under the beam. If you don't, Snake's silhouette will appear on the big screens that the Marines are watching and it will be game over.

Dalje pretrčite na levu stranu sobe i POLAKO se prišunjajte iza kutija jer se blizu njih nalazi marinac. Budite posebno pažljivi kada prelazite preko metalnih rešetaka. Ako potrčite svi će vas čuti. Konačno uđite kroz vrata na gornjem delu sobe.

Hold No. 2

Ovde ćete primeniti potpuno istu strategiju kao malopre sa jednom malom izmenom. Govor je ovde prezentovan na dva različita ekrana između kojih projektor mora da se okreće. Tako da morate da odaberete pravi tajming za pokret tako da marinci ne gledaju u vašem pravcu kada se šunjate kroz vrata u gornjem desnom delu sobe.

Hold No. 3

Konačno, to je to. Sada možete videti Metal Gear Raya i sada morate hitro krenuti u akciju da napravite svoje fotografije pre nego što se govor završi.

Trebaće vam četiri fotke, jedna Marine Corps znaka, jedna spreda sa desne strane, spreda i sa prednje leve strane. Marine Corps. logo možete naći tako što ćete se šunjati duž desne strane sobe, pored marinca koji spava, do zadnjeg dela Raya. Sledeće tri su lake. Samo napravite tri snimka iz različitih uglova tako što ćete se prišunjati iza marinaca koji slušaju govor.
Kada napravite sva četiri snimka, aktivirajte mali kompjuter blizu vrata kroz koja ste ušli i pošaljite ih Otaconu. Onda ćete videti vrlo, vrlo dugu i sjajno urađenu sekvencu kojom se zavrava Snakeova avantura na Discoveryju.

PLANT, 1 DEO

Strut A Deep Sea Dock

Kada dospete ovde imaćet čitav niz deja vu sekvenci ako ste igrali prvi deo Metal Gear Solida. Prva soba je lišena neprijatelja, ali ako otpuzite kroz mali otvor na podu i pratite ga na desno možete naći ration. Onda se prevrnite preko ograde blizu vode i "prepešačite" preko rešetaka da bi našli Shaver koji će uticati na film kasnije u igri. Konačno srednji ormarić sadrži još jedan Ration.

Pošto pokupite sve ove predmete, otvorite vrata na severnoj strani sobe i videćete kratak film sa kratkom konverzacijom preko codeca. Onda protrčite kroz kratak hodnik i pratite ga na desno da bi ušli u sobu sa liftom gde ćete naći dva onesvešćena čuvara. Aktivirajte



prekidač u gornjoj desnoj zoni sobe i onda izađite iz sobe pošto čuvari dolaze sebi.

Kada lift stigne ili izbegavajte ili nokautirajte čuvare i trčite direktno u njega da bi počeo film... čime stižete na krov.

Strut A Pump Facility Roof

Ovde i nemate mnogo toga da uradite. Na kutiji ispred vas je bandage, ali da bi nasatvili u sledeću zonu idite do leve ograde i puzite kroz rupu ispod ograde.

Strut A Pump Room

Dok silazite niz stepenice, videćete kratak film koji će vam otkriti usamljenog čuvara u ovoj prostoriji. Desni ormarić blizu stepeništa sadrži Socom metke koje još uvek ne možete koristiti, pa pratite instrukcije preko codeca i zavarajte čuvara tako da bi prišli prekidaču.

Sada bi tebalo da odete kroz gornja leva vrata u ovoj prostoriji, ali će vam trebati oružje da se odbranite i time sebi mnogo olakšate ovaj deo igre, pa prema tome idite do gornjih desnih vrata da bi stigli do FA Connecting Bridge.

FA Connecting Bridge
Pošto nemate Chaff Grenade, sačekajte da se CYPHER spusti do drugog nivoa mosta i onda hitro pretrčite do udaljenih vrata da bi stigli do Strut F Warehouse.

Strut F Warehouse
U ovoj zoni ima stražara ali ako budete pažljivi nećete morati da imate posla sa njima makar ovaj prvi put.



Odmah posle prolaza se nalaze level 3 vrata kroz koja možete ući. Onda hodnik skreće levo i tu se obično nalazi stražar koji patrolira. Sačekajte dok vam ne okrene leđa i onda pretrčite do neoznačenih vrata na kraju hodnika. Unutra ćete naći M9 Tranquilizer pištolj i dve kutije municije. Sada ste spremni da se susretnete sa čuvarima koji se nađu pred vama.

Napustite prostoriju, pokupite Ration blizu obližnjih kutija i onda se vratite do Strut A Pump Room. Ovog putaprođite kroz gornja leva vrata.

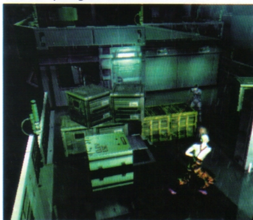
AB Connecting Bridge
Na ovom mostu patroliraju dva čuvara, po jedan na svakoj strani. Prosto upotrebite M9 da ih nokautirate i pretrčite do udaljenih vrata da bi stigli do Strut B.

Strut B Transformer Room
Posle ekstremno dugačkog filma, moći ćete da pokupite nešto Socom metaka za svoje novostečeno oružje i aktivirajte prekidač blizu Pliskina. Blizu transformatora se nalaze M9 meci.

Sada se uputite severno od ove prostorije i kroz vrata. Levi ormarić sadrži Socom metke dok srednji sadrži još jedan Ration. Pošto ste pokupili sve predmete pođite kroz severna vrata do BC Connecting Bridge da bi odgeldali još jedan dugačak film. Kada se on završi samo pretrčite preko mosta do Strut C Dining Hall.

PLANT, 2 DEO

Strut C Dining Hall
Posle još jednog dužeg filma moraćete da pronađete i neutrališete 6 bombi rasutih kroz ovu sekciju Big Shella.



Naći ćete po jednu u svakom Strutu, počevši od ovog. Pre nego što napustite kuhinju aktivirajte prekidač u levom delu sobe a onda pođite prema toaletima kod kojih ste ušli u ovu zonu. Uđite u ženski (onaj na desno) i pogledajte ka svetlu pored desnog ogledala da bi pronašli C4.

Onda trčite kroz ovu zonu do severnih vrata da bi izašli do CD Connecting Bridge. Kada stignete do tamo videćete Pliskina kako se šunja preko mosta ispod kartonske kutije, a onda pretrčite preko mosta da bi naišli na kameru koja čuva udaljena vrata. Upotrebite Socom da je stavite van funkcije i uđite u Strut D.



Strut D Sediment Pool
Ove imate tri čuvara. Jedan u centru zone, jedan koji patrolira vrlo blizu od mesta gde ste ušli u prostoriju pa na levo i još jedan direktno ispod vas na najnižem delu zone.

Bomba je locirana ispod rešetke gde gde patrolira stražar na nižem nivou. Kada ga nokautirate, otrčite do najdaljeg kraja hodnika i upotrebite action button da otvorite rešetku. Onda možete smrznuti C4.

Kada je i ova bomba onesposobljena izađite kroz vrata na daljem kraju prostorije da bi stigli do DE connecting bridge.

DE Connecting Bridge
Ovde imate tri čuvara. Jedan patrolira na mostu ispred vas, dok je drugi na vrhu prolaza a treći je skroz gore na helipadu blizu krana. Samo ih uspavajte jednog po jednog i produžite ka Strut E.

Strut E Parcel Room, 1F
Bomba koju tražite nije ovde ali su zato tu dva stražara koji patroliraju oko pokretne trake u sredini prostorije. Pošto onesvestite obojicu otrčite na desnu stranu prostorije i aktivirajte prekidač. Onda trčite uz stepenice do heliporta.





Strut E Heliport
Ovde tri čuvara patroliraju oko heliporta ali ako ste pogodili dvojicu kada ste prelazili most nećete imati oko čega da se brinete. Ova zona je vrlo velika tako da nećete imati problema da uspavate preostalog stražara.

Kada su svi u carstvu snova potražite bombu ispod harriera na gronjem delu heliporta. Pošto je deaktivirate nastavite nazad do Parcel Room i idite do donjeg levog ćoška gde se nalaze stepenice koje vode dole do level 5 vrata. Blizu vrata se nalazi Mine Detector, koji će vam trebati kada izađete iz Parcel Room kroz donja desna vrata i nađete se na mostu.

EF Connecting Bridge
Kada stignete na ovaj most dobićete poziv od misterioznog "Mr. X-a" koji vas upozorava na nevidljive mine ispred vas. Aktivirajte Mine Detector i spustite se na pod da bi prikupili svaku minu tako da ne morate da brinete o njima kasnije. Onda pođite na jug i ponovo uđite u Strut F Warehouse.

Strut F Warehouse
Kako uđete u ovu zonu, ispred vas i levo imate po jednog stražara koji patrolira i još jednog na daljoj strani prostorije. Brzo nokautirajte



obližnjeg čuvara, ali sačekajte dok dalji stražar pošalje svoj raport pre nego što ga pogodite. Bomba je lagano skrivena. Ona se nalazi iza nekih kutija do kojih morate da uskočite. Pođite do leve strane prostorije i prevnite se preko ograde da bi došli do tog mesta. Kada ste rešili i ovu bombu izađite iz skladišta i vratite se do Strut A Pump Station.

Strut A Pump Facility
Ovde ćete naći bombu ako pođete kroz južna vrata do glavne prostorije do zone pune cevima. Popnite se na male stepenice i onda puzite duž cevi dok ne dođete do crvene. Puzite ispod crvene cevi i naći ćete C4.
Pošto i to obavite, vratite se do Strut B Transformer room.

Strut B Transformer Room
Vaš drugi put u ovoj zoni i dočekaće vas dva čuvara koji patroliraju. Jedan je u hodniku a drugi u samoj prostoriji sa transfomatorom. Sredite obojicu tako da imate vremena da neutrališete C4.

Da bi ga pronašli idite do severnih vrata u sobi sa transformatorom da bi našli osiguračku kutiju otvorenu. Udarajte i šutirajte vrata sve dok ne padnu na pod i videćete poslednji C4. Pošto i njega "iskulirate" morate se vratiti do Strut C Dining Hall da bi nabavili novi senzor da bi pronašli novu bombu. Senzor se nalazi u ormanu blizu vrha sobe.
Kada ga dobavite morate ići skroz nazad do Strut A Roof, pa se vratite do Deep Sea Dock.

Strut A Deep Sea Dock
Bombda se nalazi ispod podmornice na donjem delu prostorije. Da bi je smrznuli idite do hodnika koji je nabliži na ekranu, idite prema zadnjem delu "prevoznog sredstva" i pogledajte ka centralnom delu njenog "stomaka". Kao i ranije upotrebite Coolant da je smrznete i deaktivirate bombu.
Pošto ste se postarali oko bombe vratite se u sobu sa liftom zarad vrlo kratke i lake borbe sa bossom.

Boss Fight: Fortune
Ova borba je vrlo laka. Fortunu ne možete povrediti vašim oružjem tako da samo izbegavajte njene hice i izbegavajte krhotine sve do kraja borbe a onda počinje sledeći film. Možete upoterbiti dve velike obližnje kutije kao štit ali čuvajte se vatre koja se može pojaviti jer vas može povrediti.

Boss Fight: Fatman
Pošto "porazite" Fortune, imaćete 400 sekundi da stignete do Strut E Heliport da bi se borili sa Fatmanom. Putanju već znate sa jednom malom razlikom. Na staze koje vode do svakih vrata na Strut A roof su sada postavljene dve mine. Upotrebite Mine Detector da bi ih videli a onda puzite po podu da bih ih bezbedno pokupili. Posle toga idite do Strut E



Heliport što brže možete da bi stigli do Fatmana.

Kada stignete do Heliporta, videćete jednu usamljenu C4 kako leži na podu. Kada je zamrznete, pojaviće se Fatman i bitka počinje. On će ići oko heliporta i postaviti sve bombe odjednom za koje imate oko 40 sekundi da ih deaktivirate. Upotebite Sensor A da ih pronađete a neke mogu biti skrivene i ispod kutija - njih raspored je slučajan.

Da bi njemu naneli štetu možete ili primeniti combo udarac dok stoji tako da padne i otvori se za jedan Socom head shot, ili ga možete oboriti dole sa hicima. Samo ga gađajte u glavu dok ustaje da bi mu oduzimali energiju.





Ponavljate proceduru demontirajući bombe da bi ga porazili.

Pošto ga savladate imate da se postarate oko još jedne bombe. Ona se nalazi ispod njega tako da ćete morati da ga podignete i odvučete da bi je otkrili.

Dok budete napuštali helipad, zaustaviće vas poznati kul lik. Moraćete da se maskirate kao terorista da bi ušli u Shell 1 Core i otkrili lokaciju predsednika tako što ćete nabaviti Directional Microphone i popričati sa agentom Secret Servicea po imenu Ames. Vaš "prijatelj" će vam dati odeću koja vam je potrebna ali ćete sami morati da nabavite AK.

DA bi nabavili AK morate se vratiti do Strut F Warehouse gde ćete upotrebiti vašu novu Level 2 karticu da bi ušli u neke prostorije. Postoje ih dve na gornjem nivou. Prva je blizu vrata ka mostu i sadrži C4 i Claymore mine. Druga je bliže FA Connecting Bridge vrata i sadrži M4 Rifle iza infracrvenih zraka. Moraćete još jednom da upucate senzor ali prethodno onsposobite stražare u zoni da vas ne bi čuli.



AK se nalazi u nižoj prostoriji pored označenom sa Level 2 vratima. Ovde ćete pokupiti oružje zajedno sa nešto municije. Kada ste i to rešili vratite se do EF Connecting Bridge. Da bi ušli u Shell 1 Core, krenite levom putanjom. Pod će pasti tako da koristite vašu zvezdu da hitro pređete preko mosta i smanjite broj panela koji padaju.

PLANT, 3 DEO

Shell 1 Core, 1F

Odmah pošto uđete obucite svoje Terrorist odelo i opremite se sa AK. Ovako vas kamere neće smarati i bićete mirni sve dok ne naletite na čuvare.

U hodniku ispred vas patroliraju dva čuvara tako da sačekajte da se odmaknu pre nego šti uđete u hodnik da ne bi naleteli direktno na njih.

Trčite niz hodnik ka ekranu i skrenite na kraju u malu prostoriju. Aktivirajte prekidač u gornjem delu ekrana i izađite kroz leva vrata. Onda trčite uz hodnik izbegavajući čuvare,skrenite levo i uđite u lift. Idite dole do Floor B2 da bi stigli do kompjuterske sobe gde ćete naći Directional Microphone.

Shell 1 Core, B2 Computer Room



Kada izađete iz lifta prođite kroz leva ili desna vrata jer i jedna i druga vode do istog mesta. Kompjuterska soba je okružena staklom sa tri čuvara koji patroliraju u centralnom delu.

Directional Microphone je u gronjem levom delu. Krećite se lagano da bi izbegli čuvare, pokupite mikrofon, aktivirajte prekidač i vratite se do lifta da bi stigli na floor B1.

Shell 1 Core, B1

Vaš prvi zadatak ovde pre nego što stignete do Ames je da prođete retinal scanner. Pre nego što se posvetite ovome protrčite kroz vrata na desno i aktivirajte prekidač. Kada to završite vratite se nazad u glavni hol i čekajte baš pored tih vrata.

Čuvar koji patrolira hodnikom će se zaustaviti ispred tih vrata i zadržati se tu. Ovo je vaša šansa. Brzo ga uhvaitite u kragnu (ali ga nemojte ubiti) i odvucite ga do retinal scannera da bi otvorili vrata i dobili pristup prostoriji sa taocima.

Sada je vreme da pronađete Ames, ali ovo može biti neugodno. Moraćete da upotrebiti Directional Microphone da bi uhvatili zvuk njegovog pejsmejkera, ali to morate učiniti tako da vas nijedan čuvar ne primeti. Takođe ne smete srediti ni jednog čuvara jer bi to izazvalo nevolje.

Amesova lokacija je slučajna ali nije ga teško razlučiti od drugih. Kao dodatak tome što ima mehanički zvuk otkucaja srca on smeđ, čupav i brkat.

Pošto ga pronađete odgledaćete ekstremno dug film. Kada vam Ames kaže da se opremite svojim AK, učinite tako i ne mrdajte sve dok tajmer ne otkuca. Kada Ocelot stigne u blizinu počeće još jedan film i nastavićete u sledeću zonu.

Kada napustite sobu sa taocima više nećete imati masku tako da vam kamuflaža neće pomoći. Hitro otrčite nazad do lifta i nokautirajte čuvara ispred lifta. Onda trčite što brže možete nazad do EF Connecting Bridge.

Morate stići do Shell 2, ali prvo idite u Strut F Warehouse da bi upotrebili vašu novu karticu da bi prošli kroz Level 3 vrata i nabavili PSG1





Sniper Rifle i RGB. Kada to završite pođite do Strut D Sediment Pool i izađite kroz severna vrata.

PLANT, 4 DEO

Shell 1-2 Connecting Bridge

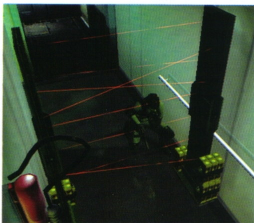
Vaš zadatak ovde je da opet pucate u senzore da biste deaktivirali IR zrake, ovog puta više nego pre. U ovom delu. postoji 11 senzora. Jedan se nalazi iznad vrata na koja ste ušli, još dva na dnu stepenica, jedan je na okruglom cilindru, jedan gore levo blizu cilindra, jedan pravo ispred vas, jedan levo od tog, jedan se nalazi iza galebova na ivici skroz desno, jedan je iza zastave skroz levo, i poslednji se nalazi na CYPHER-u koji lebdi iznad Shell 2. Prvih četiri ili pet možete vrlo lako da pogodite sa vašim Socomom. Za ostale će vam biti potreban PSG1. Onaj iza zastave možete pogoditi kroz zastavu, dok je onaj na CYPHER-u malo zeznut. Morate perfektno da gađate inače će eksplodirati. Zato prvo sačuvajte poziciju i gađajte taj na CYPHER-u u slučaju da pogrešite. Na taj način ćete izbeći stresnu situaciju pogađajući sve ostale samo da biste pogrešili kod njega. Pošto pogodite sve senzore, videćete kratak film. Nemojte se pomer-



iti napred ka mostu dok ne vidite ovaj film.

Boss Fight: Harrier

Dokle god imate prvu pomoć u rezervi, ova borba neće biti suviše teška. Vaš drugar će vam dobaciti Stinger Missile Launcher pre borbe što će vam biti dovoljno da privedete borbu kraju. Harrier će leteti oko mosta i pucati na vas sa mašinkama i raketama. Sa mesta gde stojite uvek ćete videti rakete, što će vam dati dovoljno vremena da ih izbegnete. S vremena na vreme Harrier će lebdeti iznad vas, i kada se to dogodi imaćete priliku da ga gađate nekoliko puta sa raketama. Kada se borba završi, odgledaćete još jedan kul film i samim tim ste na pola puta kroz ovu misiju. Da dođete do sledećeg dela, preskočite ogradu sa vaše desne strane, dođite do velike cevi, i spustite se dole. Polako hodajte duž cevi dok ne dođete na sigurno mesto na Shell-u. Zatim brzo pretrčite, na vaše desno, preko odronjavajućih delova mosta i preskočite ogradu do niže ivice. Pojaviće se dva čuvara iznad vas i njih upucajte sa distance sa vašim M9. Opet potrčite preko mosta do dve praznine. Prvu možete da preskočite dok drugu



morate preći viseći preko ograde.

Strut L Perimeter

Ova deonica je veoma zeznuta. Morate proći pored prozora u određenim vremenskim intervalima tako da vas čuvari koji su unutra ne vide. Najbolji način da to uradite je da se krećete istovremeno kad i oni, i prođete kraj dve olabavljene ploče na stazi. Kad zađete iza ćoška, priljubite se uz zid, čučnite da prođete pored otvora. Pratite stazu oko shell-a, i spustite se do sledeće staze. Sačekajte dok vam CYPHER nije u vidokrugu i upucajte ga ili sa USP ili PSG1. Zatim polako priđite do stepenica i upucajte ostale CYPHER kamere koje lebde blizu Shell 2 Core. Pređite praznine u stazi kao prethodni put i uđite unutra.

Shell 2 Core, 1F Air Purification Room

Predsednik se nalazi u sobi sa električnim podom. Ako ste igrali MGS1, ovo će vam biti poznato. Sve što treba da uradite je da nađete Nikita launcher da onesposobite pod. Potrčite dole i oko južnog dela sobe i dođite do lifta. Ovde nema čuvara, pa ne morate da brinete. Malo pre lifta se nalazi sobica sa prekidačem koji aktivirate. Zatim liftom otiđite do B1 sprata.

Shell 2 Core, B1 Filtration Chamber No 1

Kad izađete iz lifta aktivirajte prekidač koji se nalazi odmah pored vrata, i onda je vreme da se malo brčkate. Plave mrlje na vašem radaru su vazdušni džepovi, koji vam služe da uzmete vazduh kad vam prigusti. Ovde ćete veoma lako naći Nikitu. Jednostavno plivajte pravo od stepenica, do hodnika na kraju gde ćete je naći. Pošto je uzmete, udahnite vazduh i opet zaronite, jer nije Nikita jedino što ćete naći dole. Ronite pravo od mesta gde ste uzeli Nikitu, skrenite levo u hodnik, pa opet levo u jednu malu šupljinu gde ćete naći naočare za noćno osmatranje. Ako pronjuškate još malo okolo i odete do sobe u južnom delu, naći ćete vrata koja se mogu otvoriti. Unutra se nalazi urušen deo sa skelama, kroz koje možete proći, malo ispod, malo preko, gde ćete pronaći PSG-T blizu vazdušnog džepa. Vratite se istim putem kojim ste došli, do 1 sprata da spasite predsednika.

Shell 2 Core, 1F Air Purification Room

Trebaće vam municija za Nikitu, zato na putu kroz hodnik, posle lifta, naći ćete zatvorena vrata. Stavite naočare za noćno osmatranje, naoružajte se Socomom i pogledajte nagore kad budete stajali na pragu. Upucajte dve mašinke i pokupite municiju za Nikitu. Vaša meta je mali ventilacioni kanal blizu nekih kutija u južnom kraju sobe. Stanite na kutije, odakle ćete dirigovati Nikitom kroz vent. kanal. Kada uđete u predsednikovu sobu, pazite da ne pogodite njega i zarijte raketu u razvodnu tablu da biste time isključili struju u podu. Posle još jednog duuugačkog filma dobićete novu misiju. Morate da pronađete Emmu Emmerich i da zaustavite Arsenal Gear. Emmu drže zarobljenom na B1 spratu, tako da ćete opet morati da ronite. Da biste došli do Filtration Chamber 2 gde drže Emmu, morate da ronite kroz deo gde ste našli PGS-T i



otvorite vrata na drugom kraju sobe.

Walkthrough: Plant, Part 5 Boss Fight: Vamp

Pre nego što dođete do Emme, morate da se borite sa Vamp-om, do "smrti". Ova borba u principu nije teška ali je užasno dosadna i zamorna. Vamp može na nekoliko načina da vam zada bol. Hodajući pored ivice blizu krova bacaće noževe ka vama. Kada ste gore s njim koristite M4 ili AK da pucate istovremeno odbijajući noževe koje baca. Kad je pod vodom, bacajte bombe ili RGB municiju u bazen da biste ga povredili. Kada hoda naokolo sijajući u crvenoj boji, ne možete mu ništa, ali vam je zato potrebno da ga pogodite samo jednom da izgubi to svojstvo. S vremena na vreme će jurišati ka vama u pokušaju da vas zaseče. Ukoliko ne želite da vas puno povredi morate brzo pucati u njega.

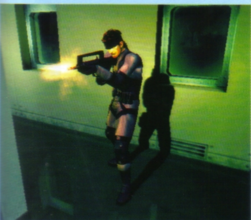
Shell 2 Core, B1 Filtration Chamber No 2

Kada ga pobedite, prođite kroz vrata u zadnjem delu sobe gde ćete naći Emmu. Morate da plivate kroz još nekoliko tunela sa par mina, ali ćete zato tu naći pancir, i tek onda ući u sobu u kojoj se Emma krije u ormariću.

Ne zaboravite da aktivirate prekidač pre nego što odete. Jednom kad je sa vama morate da plivate nazad i istovremeno da pazite na nivo vazduha, kako kod vas tako i kod nje. Za razliku od vas, ona ne može dugo da zadrži vazduh, zato ćete morati češće da izlazite na površinu po vazduh. Nastavite nazad kroz Filtration Chamber 1 dok ne dođete do lifta. Kad stignete, iskoristite Coolant da pobijete bube sa vrata da biste mogli da nastavite.

Shell 2 Core, 1F Air Purification Room

Kada stignete nazad na 1 sprat, sakrijte Emmu u malu pukotinu na kraju hodnika desno. Neka ostane tu, sve dok ne nokautirate sve čuvare unaokolo, zbog njene sigurnosti. Postoji jedan čuvar koji patrolira kod sobe za ručak, a gde se ujedno nalazi i prekidač. Njega uspavajte strelicom, zatim otrčite niz hodnik do mesta gde ste ispalili Nikitu, i tu ćete naći još jednog čuvara koga isto uspavajte. Kada njega uspavate pojaviće se još jedan iz lifta, zato brzo i njega sredite pre nego što nađe



Emmu ili uzbuni čuvara koji spava. Vratite se do mesta kod sanduka gde ste uspavali jednog čuvara i naći ćete jednog koji spava. Kad i njega sredite, vratite se do Emme i počnite da je vodite ka izlazu. U vreme kad budete prolazili sobu za ručak, videćete čuvara na vašem radaru, tik ispred vas. Ostavite Emmu za trenutak i sredite tog čuvara. Posle toga, naletećete na čuvara kod izlaza, pa ćete biti u mogućnosti da izvedete Emmu na sigurno do KL Connecting mosta. Ostavite opet Emmu na trenutak dok vi onemogućite CYPHER mašinke da pucaju na vas. Potom je prevedite preko mosta i uspavajte usamljenog čuvara ispred vas. Pošto vatra blokira vaš put do Strut L, iskoristite Coolant da je ugasite. Emma će vam u tom trenutku dati karticu da otvorite vrata 5 nivoa, odakle ćete moći da nastavite do Strut L.

Strut L Sewage Treatment Facility

Ostavite Emmu da sačeka kod vrata, dok vi polako i sigurno ubijete dva čuvara ispred, zatim je povedite kroz sobu do otvora koji vodi do Strut Oil ograde.

Strut L Oil Fence

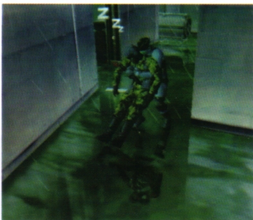
Ovo je jedan od dužih delova u igri. Morate obezbediti snajper zaštitu za Emmu, dok ona prelazi Oil ogradu do Shell 1. Stavite naočare za termalno gledanje, naoružajte se sa PSG-1 i oslobodite put ispred Emme pucajući u mine koje su na njenom putu. U sledećem koraku pogledajte Strut i vidite ima li nekih čuvara koji bi mogli da je primete i ubijte ih. Isto tako morate brinuti i za CYPHER mašinke da je ne pogode. Samo dobro otvorite oči i ubijte svaku metu za koju vam se učini neprijateljski raspoložena, pre nego što bude kasno. Ako vam se učini teškim sve ovo, pozovite vašeg drugara pošto Emma stigne do druge ograde i on će takođe početi da puca u neprijatelje. U trenutku dok Emma bude prelazila poslednju ogradu, Vamp će se iznenada opet pojaviti i uzeti Emmu za taoca. Pošto je u ovakvoj situaciji lako pogoditi Emmu, naoružajte se sa PSG-T, iz bezbednosnoh razloga. Jednostavno pucajte u njega kad god imate priliku, sve dok naravno ne padne. Po završetku borbe imate 300 sekundi da otrčite do sobe sa kompjuterima u Shell 1 Core. Tada ćete biti prinuđeni da odgledate najduži film u istoriji, pre nego što nastavite dalje.

PLANT, 6 DEO

Arsenal Gear - Ascending Colon

Jedina stvar koju morate da obavite u ovom dugačkom hodniku jer da slušate svaku Codec transmisiju sve dok vam se na pojavi "ortać". On će vam dati sve predmete koje ste izgubili kao i vrlo kul mač.

Moraćete da malo provežbate sa mačem pre nego što budete spremni da prođete kroz vrata na kraju hodnika i pođete napred ka konačnim bitkama u igri.



Arsenal Gear - Ileum

Sledeće dve prostorije - samo vi i ortać protiv čitave armije super čuvara.

Prva prostorija je duga sekcija presečena sa kutijama koje možete koristiti za zaklon. Morate se izboriti sa skoro dvadeset čuvara pre nego što se alarm utiša. Ako ovo hoćete da obavite na najlakši način koristite normalna oružja poput USP, AK ili M4. Na ovaj način ćete smaknuti čuvare koji su visoko iznad vas. Međutim ako hoćete da budete ultra super baja upotrebite mač da se probijete kroz neprijatelje.

Ortak će vam dobacivati municiju i ratione da bi vam pomogao. Kada alarm splasne možete proći kroz vrata na vrhu prostorije.



Arsenal Gear - Sigmoid Colon

Slično kao u prethodnoj sekciji, još jednom ćete morati da se borite sa velikom armijom neprijatelja. Međutim zahvaljujući velikom prostoru mač će biti ekstremno smrtonosno oružje a imaćete dovoljno prostora da manevrišete kroz nadolazeće neprijatelje.

Tri ili četiri puta tokom ove borbe izgledaće kao da ste poginuli i pojaviće se Game Over ekran. Ali ćete i dalje moći da se borite samo što ćete morati to da činite u mnogo manjem prozoru.

Arsenal Gear - Rectum

Ovo je u stvari boss fight protiv nekoliko Metal Gear Rayova. Moraćete da porazite otprilike petoricu pre nego što budete mogli da nastavite ali za ovo postoji jednostavna šema.

Naoružajte se svojim Stinger Launcherom i pucajte u jedno od robotovih kolena. Onda hitro otvorite vatru u njegova otvorena usta.

Rayovi će na vas ispaljivati rakete koje možete izbegavati, a takođe će koristiti i mitraljeze u pokušaju da vas pšalju u večna lovišta. Taođe će povremeno ispaljivati svoj plavi laser kada vam priđu ili će pokušati da vas bukvalno izgaze nogama.

Samo ponavljajte proceduru sa hicem u koleno pa u glavu i začas ćete oduvati Rayove. Ukoliko vam zafali energije, u sredini zone će se pojavljivati ration kada vam energija padne.

Final Battle

Posle još jednog dugog (ali vrlo šokantnog) filma, konačno ćete stići do poslednje bitke na vrhu Federal Halla u New York Cityju. Ova borba je u stvari najlakša u celoj igri ali je morate odraditi da bi videli završni film. Vaš neprijatelj će vas napasti sa njegovim mačevima i skakati po krovu u cilju da vas obori ili će ispaljivati rakete na vas. Da bi se izborili sa njim, naoružajte se mačem i blokirajte njegove pokušaje da vas iseče. Čim on završi sa svojim napadom uzvratite mu sa običnim brzim udarcima mačem.

Samo blokirajte, kontrirajte i ponavljajte sve dok on ne padne sa zgrade i videćete ponovo dugi završni film.



PLAYSTATION 2



ALIENS VS. PREDATOR: EXTINCTION

Cheat mod:

Pritisni Start da bi pauzirao igru u kampanji, zatim pritisni R1(2), L1, R1, L1(2), R1, L1, R1(2), L1, R1, L1(2), R1, L1 da bi otključao "Cheats" selekciju u meniju sa opcijama.

FREAKY FLYERS

Otključavanje Purple Gremlina (Race mod)
Kada pokreneš Thugsville "tablu", primetićeš dve uzdignute vozne staze sa obe strane mape. Prati desnu stazu do tunela. Unutra, kreni levim računanjem i naćićeš otključavanje. Ovo je korisno samo u trkačkom modu.



THE GREAT ESCAPE

Biranje nivoa - U glavnom meniju, pritisni □, L2, □, R2, ○, R1, ○, L1, L2, R2, ○, □. Napomena: ovo takođe otključava i The Greatest Escape mod.

Neograničena municija i zdravlje - Pauziraj igru kada budeš imao pištolj i health kit u svom inventaru, i pritisni □, ○, L2, R1, R2, L1, ○, □, L1, R1, L1, R1.

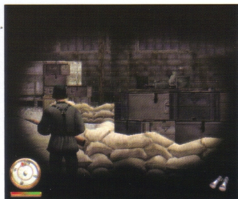
Sve FMV sekvence - U glavnom meniju pritisni L2, L1, □, ○, ○, R2, R1, □, □, ○, L1, R1.

The Greatest Escape mod - Uspešno završi igru da bi otključao "The Greatest Escape" opciju. Ona ti omogućava da igraš bilo koji nivo sa vremenskim ograničenjem.

Uzimanje timetable-a - Kada se prošunjaš pored Komandanta, idi do kolibe u kojoj je timetable. Tamo ćeš zateći čuvara. Ukoliko kreneš da ga pokupiš, stražar će te ubiti. Umesto toga, otidi do sobe iza čuvara. Isključi mu radio i on će napustiti prostoriju u kojoj je timetable. Utrči u sobu u kojoj je bio čuvar i pokupi timetable i zatim se vrati u kamp.



Dolaženje do zadnjeg dela voza - Kada nabaviš ključ, idi do sobe pre odeljka sa prvom klasom. Upotrebi ključ da bi otvorio srebrna vrata sa tvoje desne strane. Tu ćeš uzeti oružije. Zatim se popni na vrh voza koristeći merdevine. Tu na vrhu ćeš zateći čuvare. Pucaj u njih uz pomoć pokupljenog oružija i siđi niz merdevine. Kada budeš sišao, čuvari će krenuti za tobom i tu dole ih ubijaj jednog po jednog, kako budu silazili. Kada svi budu bili mrtvi, možeš otići do mesta gde si sakrio Blythe. Idi do jump off mesta i prođi kroz vrata.



Notebook - U bilo kom trenutku ukoliko se "zaglaviš" na zadatku ili ukoliko ne znaš gde i kuda da ideš dalje, pritisni Select. Pojaviće se notebook i dobićeš tačnu informaciju gde da ideš i šta da radiš. Koristi "znanje" notebooka slobodno što češće.

Snimanje igre - Tokom misije, možeš snimati pozicije izvestan broj puta. Broj pozicija za snimanje zavisi od misije. Budi siguran samo da sačuvaš poziciju kad očistiš glavnu smetnju ili objekat. Ako sačuvaš previše, neće ti dozvoliti da čuvaš više i to će ti



prouzrokovati probleme često.

MIsija 3 sa MacDonald - Pre nego što završiš misiju 2 sa MacDonald-om budi siguran da nosiš "goon" uniformu. Sklizni "zipline"-om da bi završio misiju. Kada misija 3 počne, ti bi trebalo da nosiš "goon" uniformu. To će ti omogućiti da se lako krećeš do kolibe ispred tebe da bi se javio na telefon, i sprečio planinske snage da čuju za tebe unapred. Sad možeš lako prerušen da ubiješ prvih nekoliko stražara na planini. Kako bilo, uveri se da nijedan drugi stražar ne vidi kako si ih ubio. Prerušavanje funkcioniše sve dok ne treba da prođeš dva stražara pored reflektora.

Lako završavanje misije Zaseda - Kad jednom počneš, brzo se pomeraj ka štali ispred tebe. Kad stigneš tamo, nemoj se mučiti da puziš kroz rupu u zidu. Dok si napolju, prati stražara koji hoda naokolo, ali nemoj da ga napadaš. Iskorosti prvu šansu da uđeš u štalu koju on čuva i popni se na merdevine. Kad si tamo, polako priđi stražaru i šokiraj ga dok ne umre. Kad je to urađeno, okreni se i pokupi pištolj i municiju. Okreni se okolo i razgovaraj sa ljudima. Posle toga, izvadi pištolj i ubij stražara koji patrolira oko štale. Zatim, istrči kroz velika vrata i skreni levo. Prati taj pravac dok ne stigneš do tačke gde treba da usmrtiš četiri čoveka. Kad to uradiš, idi do blokade puta, zatim do kabine. Zatim izađi iz nje i pokupi detonator i ostale iteme. Okreni se i idi niz ulicu.





Sve pobij. Uđi u svaku zgradu da bi pokupio oružije i municiju. Kada ti je neophodno da koristiš health pakovanja, iskoristi ih. Kada stigneš do mosta, postavi dinamit i idi levo do zgrade za koju ti kažu da odeš do nje. Kada budeš bio na vrhu, postavi detonator, ali ga nemoj aktivirati dok tajmer ne bude istekao, ili kada auto bude bio na mostu. Nakon toga, polako ubijaj jednog po jednog. Zatim ponovo obiđi zgrade da bi pokupio raketni lanser. Kada budeš završio i svi budu bili mrtvi, prati crvenu strelicu dok ne stigneš do itema koji tražiš.

Odbrana tenka - Kada budeš vozio tenk, naletećeš na još jedan. Ne možeš se boriti. Pakriraj se na neko sigurno mesto i utrči u kuću sa stepenicama. Idi do jedne od poluga i povuci je. Videćeš kako se pojavljuje voz i udara u tenk, čisteći prolaz za tebe.
Defeating the tank - While you are driving the tank, you encounter another tank. You cannot fight; park somewhere safe and run into the house with the stairs. Go to one of the levers and pull it. You will see a train appear and hit the tank, clearing the path for you.

HOT SHOTS GOLF 3

Reset u toku igre - Pritisni L1 + R1 + L2 + R2 + Start + Select tokom igranja.

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

God mod - Drži L1 + R1 i pritisni Up(2),



Down, Up, X, Square, X, Circle, Up, Down, Triangle, Počni od "Press Start" ekrana. Napomena: Koristi D-pad.

Art galerija - Sakupi sve artifakte u igri da otključaš art galeriju.



Izbegavanje oštećenja od pada - Pritisni R1 pre nego što udariš o zemlju da pređeš u kombat mod. Sada više nećeš imati oštećenja od padova.
Pij iz čuture - da bi pio iz čuture, drži X. Ukoliko pritiskas X, duže će trajati. Držanje X-a takođe pomaže pri punjenju čuture.

Magična barijera - Opremi se PaCheng-om i pritisni R1 za blok.

INDYCAR SERIES

Trading Cards (karte): - Kompletiraj izvesne zadatke da bi otključao "Trading Cards".



Sledeće "karte" će otključati odgovarajuće cheat-ove:

Strana 1 - Kvalifikuj se za trku na pol poziciji
Bronza: Jaques Lazier - Video klip
Srebro: Helio Castroneves - Izbor novih automobila
Zlato: Sam Hornish Jr - Ništa
Strana 2 - Pobedi u trci sa 10 krugova
Bronza: Arie Luyendyk - Kreiraj svoj tim
Srebro: Gil de Ferran - Ništa
Zlato: Al Unser Jr - Izbor novih automobila
Strana 3 - Pobedi u "četvrt kruga" trci
Bronza: Scott Sharp - Video klip



Srebro: Jeff Ward - Ništa
Zlato: Robby McGehee - Izbor novih automobila
Strana 4 - Win a full distance race
Bronza: Eliseo Salazar - Izbor novih automobila
Srebro: Shigeaki Hattori - Video Klip
Zlato: Airton Dare - Ništa
Strana 5 - Kompletiraj "Masterclasses"
Bronza: Richie Hearn - Izbor novih automobila
Srebro: Felipe Giaffone - Ništa
Zlato: Sarah Fisher - Izbor novih automobila
Strana 6 - Pobedi u IndyCar seriji
Bronza: Robbie Buhl - Ništa
Srebro: George Mack - Video Klip
Zlato: Laurent Redon - Ništa
Strana 7 - Kvalifikuj se za Indy 500 na pol poziciji
Bronza: Rick Treadway - Video Klip
Srebro: Alex Barron - Ništa
Zlato: Eddie Cheever Jr - Video Klip
Strana 8 - Pobedi u Indy 500
Bronza: Buddy Lazier - Video Klip
Srebro: Billy Boat - Izbor novih automobila
Zlato: Anthony Lazzaro - Ništa
Strana 9 - Postavi novi rekord kruga
Bronza: Budy Rice - Izbor novih automobila
Srebro: Tony Renna - Video Klip
Zlato: Dan Wheldon - Ništa
Strana 10 - Pobedi u trci sa 100% AI-em
Bronza: Homestead Miami - Izbor novih automobila
Srebro: Phoenix - Ništa
Zlato: California - Izbor novih automobila
Strana 11 - Završi trku
Bronza: Nazareth - Kreiraj svog vozača
Srebro: Richmond - Ništa
Zlato: Pikes Pike - Video Klip
Strana 12 - Pobedi u svim trkama u IndyCar seriji
Bronza: Kansas - Ništa
Srebro: Nashville - Video Klip
Zlato: Michigan - Izbor novih automobila
Strana 13 - Pobedi za hard charger nagradu
Bronza: Kentucky - Video Klip



Srebro: Gateway - Ništa
Zlato: Chicagoland - Izbor novih automobila
Strana 14 - Kompletiraj sve "karte"
Bronza: Texas - Izbor novih automobila
Srebro: Indianapolis - Ništa
Zlato: Borg-Warner Trophy - Izbor novih automobila

MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER

Cheat kodovi:

Selektuj [Electro Cosh] i unesi sledeću kombinaciju tastera:

Brzo pritiskaj: L1, R1, L1, R1, X, O, O, X, △ i △ ~.~ Mod za duplo oštećenje

Brzo pritiskaj: L1, R1, L1, R1, X, O, O, X, □, □ ~.~ Dobijanje neograničene municije

Brzo pritiskaj: L1, R1, L1, R1, X, O, O, X, □, △ ~.~ Nepobedivost



RESIDENT EVIL: DEAD AIM

Igraj kao Fongling: - Uspešno završi igru. Pokreni novu igru iz slobodnog fajla igre da bi igrao kao Fongling umesto Bruce-a na tim lokacijama.



TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS



Preskakanje nivoa - Pauziraj igru, zatim drži L1 + R2 + Dole + △. Otpusti dugmiće, zatim brzo pritisni O, Gore, □, △, Desno, Dole. Preskakanje nivoa i opcija za odabir nivoa će se sada pojaviti kada je igra pauzirana. Ovaj kod ti takođe omogućava i da zadržiš oružija i iteme od nivoa do nivoa.

Držanje rukama za ivice (izbočine) - Uhvati se rukama za nešto tako da "visiš" i pritisni Up i drži L1, L2, R1, R2.

"Labudovo" ronjenje - Pritisni Gore, R2, i O u isto vreme i Lara će roniti kao "labud".

Vojničko puzanje - Pritisni △ + Napred da bi puzao, zatim dok puziš drži L2 i nastavi dalje da se krećeš.



Hvatanje za ivicu (greben, izbočinu) iz salta u nazad - Da bi ovo postigao, hodaj u nazad do ivice tako da ti pete stanu na samu ivicu. Drži L1 + X. Lako udari levi analogni stick u pravcu od sebe i Lara će napraviti salto i uhvatiti se za ivicu (na većini lokacija).

Ronjenje - Drži L1 + Levi Analogni-stick na Gore, zatim pritisni O.

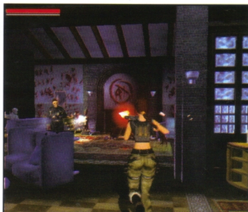
Zaronjavanje - Okreni se licem ka litici koja je iznad vode, zatim drži L1 i pritisni X.

Lak odabir oružija - Pritisni R1 tokom igre da bi aktivirao oružije. Pritisni Gore ili Dole na D-pad-u da bi skrolovao kroz oružija. Ovo je brže nego da ideš preko "select" menija.

Stoj na rukama na ivici - Zakači se za ivicu, zatim drži L1 i pritisni Levi Analogni-stick Gore. Lara će stajati na rukama na ivici.

Prevrtanje nadole - Pritisni △ da bi puzio dok gledaš ka ivici, zatim pritisni Levi Analogni-stick napred.

Okret pod vodom za 180 stepeni - Pritisni Square dok plivaš ispod vode.



Pucaj brže puškama ili pištoljima - Umesto da držiš Action da bi pucao, brzo pritiskaj dugme. Lara će pucati mnogo brže, čime će lakše eliminisati mete.

Neograničen novac - Idi u zalagaonicu posle razgovora sa ženom. Kad razgovaraš sa muškarcem u zalagaonici, izađi. Zatim, idi pravo sve dok ne stigneš do poklopca odvodnog kanala i objekta ili itema sa tvoje leve strane. Podigni ga. To će biti novac. Idi nazad do zalagaonice. Zatim, opet izađi iz zalagaonice. Ponovo se vrati do vrha odvoda gde ćeš naći novac. Tu će biti novac ponovo. Nastavi ovo da radiš da bi imao neograničenu količinu novca.

Ranije stavi gas masku - Stani direktno ispred kabineta i pritisni △ (čučanj). Kad se pojavi ruka, pritisni X (akcija). Ako to uradiš kako treba, Lara bi trebalo da stigne do vrata dok čuči i grabi gas masku. Ovo takođe može raditi i na drugim mestima.

Mrdanje Larinih grudi - Igraj bilo koji dobro osvetljen nivo, kao što je The Tomb Of The Ancients. Postavi Laru do dobro osvetljenog zida ili strukture. Postavi je



tako da ona gleda u objekat. Pomeri kameru ispred nje koristeći Right Analog-stick. Kamera bi trebalo da pokaže Larino lice i njene grudi. Ako nije tako pomeri Laru iza ili dalje od zida na taj način. Videćeš da Lara nosi beli brushalter. Mrdaj nežno Left Analog-stick na desno ili levo (ili samo skoči na određenu lokaciju) i njene grudi će se zatresti.

SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL



Vexx i Burnout 2 reklame - Uspešno kompletiraj arkadni mod i bonus meč pod "easy" setovanjem težine.

Tina - Uspešno završi trening mod.

Maneken (karakter od drveta) - Pobedi na svim turnirima pod "easy" setovanjem težine.

Hephaestus ("zlatni" karakter) - Uspešno kompletiraj arkadni mod i bonus meč pod "hard" setovanjem težine.

THE HULK (HULK, THE)

Ukucaj kodove u [Code Input] opciji u opcionom meniju (ekranu).

GMMSKIN - Nepobedivost
FLSHWND - Regenerator
GRNCHTR - Neograničeno nastavljanje
HLTHDSE - Dupli Hulkov HP
BRNGITN - Dupli neprijateljev HP
MMMYHLP - Polovičan neprijateljev HP
NMBTHIH - Resetovanje High Score-a
TRUBLVR - Biranje nivoa



Ubaci kodove u "Universal Terminal":

PITBULL ~.~ Film Art Hulk Dogs
SANFRAN ~.~ Film Art Hulk Transformed
FIFTEEN ~.~ Film Art Desert Battle
NANOMED ~.~ Film Art Hulk Movie F/X
JANITOR ~.~ Sivi Hulk

Pun "Rage Meter" (metar besa) - Ukucaj ANGMNGT u Code Input meniju da bi otključao ovaj cheat. Ovo omogućava da Hulkov "Rage Meter" konstantno bude pun.

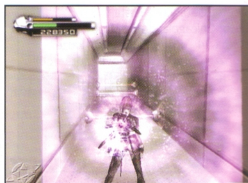
"Uvrnuti" udarac - Ukucaj FSTOFRY u Code Input meniju da bi otključao ovaj cheat. Ovim će Hulk jednim udarcem poubijati "loše momke".

Rešavanje zagonetki - Ukucaj BRCESTN u Code Input meniju da bi otključao ovaj cheat. Ovo će omogućiti da sve zagonetke automatski budu rešene.

Uništavanje helikoptera - Ukoliko pronađeš nešto za bacanje, pokupi ga i popni se na krov. Skači dok si na krovu. Ukoliko se ovo "pravilno" izvede, možeš razneti helikoptere.

P.N. 03

Blackbird odelo - Uspešno završi igru pod lakim ili normalnim setovanjem težine igre da bi otključao "Blackbird" odelo koje je



maksimizovano. Sa njim imaš tri nova super poteza. Ove poteze ne možeš menjati ili upgrade-ovati odelo. Takođe dobijaš i novi title meni kada otključaš ovo odelo.

Papillon odelo - Uspešno završi igru dva puta pod istim snimljenim fajlom igre. Papillon odelo je takođe maksimizovano, ali nema odbranu - jedan pogodak i gotov si. Kako god, videćeš mnogo više od Vanese. Sada možeš odrediti i dodeliti super poteze po želji koje će karakter imati na svakom portalu i u internom misionom meniju. Kada otključaš ovo odelo, takođe otključavaš i novi title meni.
Bolji završetak - Uspešno završi igru pod



normalnim setovanjem težine igre, da bi dobio ekstra konverzaciju između Vanese i "klienta" - novi završni "Game over..." ekran će se pojaviti i novi title meni.

Hard (najteži) mod - Uspešno završi igru pod lakim ili normalnim setovanjem težine da bi otključao hard mod.

Lak novac - Igraj "trial" misije više puta da bi dobio ekstra novac za upgrade (poboljšanje) odela.

LEGALLY BLONDE 2

Uloge: *Reese Witherspoon, Sally Field, Regina King, Jennifer Coolidge, Bruce McGill*
Režija: *Charles Herman-Wurmfeld*
Premijera: *30. oktobar, 2003.*

Omiljena američka plavuša se vratila! Ris Viterspun se vratila kao Eli Vuds, u komediji Legally Blonde 2. Pošto je u prethodnom delu završila Harvard, Eli je sada advokat u velikoj firmi i istovremeno se priprema za venčanje sa svojim čovekom iz snova. Kada bude otkrila da jedan od klijenata njene firme koristi njenog psa Bruzera i njegovu porodicu kao zamorčiće za testiranje kozmetičkih preparata, ona kreće da se bori za njihova prava. Ona je potpuno slomljena, ali je i optimista. Gospolica Vuds, kompletno srelena odlazi u Vašington.
Trudi se da dole do istaknutih političara, suočava se sa zabranjenim izazovima- u moru sivih i crnih odela i uniformi ona se pojavljuje u pink varijanti. Ona podseća na Barbiku, ovo nije mesto za nekoga ko prati modne trendove i ima diplomu Harvarda. Ali ona je vrlo inteligentna , zna šta hoće i ima potpuno svoj način po kome radi. Govori u ime Bruzera i njegove porodice, neverovatno je motivisana.



O REDITELJU

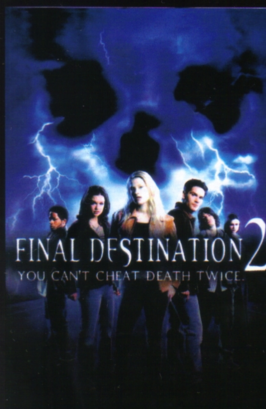
ČARLS HERMAN-VURMFELD-njegov režiserski debi je bio film Kissing Jessica Stein. Dobio je nagradu publike na filmskom festivalu u Los Anlelesu, 2001. i FedEx nagradu publike na filmskom festivalu u Majamiju, 2001. 2002. je postao jedan od deset najpresti`nijih re`isera.
Pored Kissing Jessica Stein re`irao je From There to Here.

O GLUMCIMA

REESE WITHERSPOON kao Eli Vuds i izvršni producent. Dosta se razlikuje od većine mladih holivudskih glumica. Ona ima svoju producentsku kompaniju TYPE A Films, koja je smeštena u Universalu. Tu je napravljeno dosta projekata.
Viterspunova je dobila pohvale kritike za MGM- ovu Legally Blonde. To joj je donelo i nominaciju Zlatni Globus za najbolju glumicu. Legally Blonde je jedan od najuspešnijih filmova 2001 godine. Prošlog leta je Viterspunova imala epizodnu ulogu u filmu The Importance of Being Earnest, prema romanu Oskara Vajlda, a u režiji Olivera Parkera, sa Rupertom Everetom, Kolinom Firtom, Džudi Denč i Frensis O'Konor.



SALLY FIELD kao kongresmenka Rud je dvostruka dobitnica Oskara za filmove Places in the Heart i Norma Rae. Dobila je i nagradu Emi za film Sybil, sa Džoanom Vudvord. Dobila je pohvale kritike i nagradu Emi 2001 za E.R.. Ostali njeni filmovi su: An Eye for an Eve, Forrest Gump, Mrs. Doubtfire, Soapdish, Not Without My Daughter, Steel Magnolias, Punchline, Murphy's Romance, Absence of Malice, The End, Hooper, Heroes, Smookey, Stay Hungry.



FINAL DESTINATION 2

VHS, DVD - 25.novembar 2003.

Uloge:	*Ali Larter , A.J. Cook, Michael Landes, T.C. Carson, Jonathan Cherry*
Režija:	*R. Ellis*
Trajanje:	*91 min.*

Svaki početak ima svoj kraj...

Klir Rivers (Ali Larter), jedina koja je preživela pad aviona na letu 180, zatvorena je po sopstvenom izboru u psihijatrijsku bolnicu, gde je pod stalnom prismotrom. Klir živi u strahu da će Smrt doći po nju, kao što je to bio slučaj sa svim njenim prijateljima.

Neki smatraju da je Klir luda, ali ona je u pravu. Smrt se kreće prema predgralu putem 23 u pravcu juga.
Na putu na odmor za vikend sa svojim prijateljima, Kimberli Korman (A. Dž. Kuk) počinju da se privilaju stvari, izmelu ostalog predskazuje joj se kataklizmični masakr na autoputu, koji uskoro pred njenim očima postaje šokantna stvarnost - kako za nju, tako i za grupu stranaca kojoj je bilo suleno da poginu u toj nesreći. Kimberlino upozorenje uspeva da ih spasi. Ostaje na njima da shvate zašto su preživeli i da otkriju način kako da ostanu u životu onog trenutka kada im postane jasno da Smrt dolazi po svakog od njih.



DREAMCATCHER

VHS, DVD - 11.novembar 2003.

Uloge:	*Morgan Freeman, Thomas Jane, Jason Lee, Damian Lewis*
Režija:	*Lawrence Kasdan*
Trajanje:	*134 min.*

Džonesi, Henri, Pit i Biver pre 20 godina bili su klinci u malom gradu - deca koja su smogla hrabrost da izdrže surovost detinjstva. Spašavajući dečaka po imenu Dudits, oni neočekivano dobijaju petog prijatelja u centru svog kruga. Još veće iznenalenje su tajanstvene moći koje im je preneo. Njihova veza postaje više od običnog prijateljstva.

Sada su oni već odrasli, žive svojim životima i imaju svoje probleme, ali se sećaju svoje hrabrosti i moći koja im je više teret nego dar. Kada jedna strašna nesreća zamalo da liši života jednog od njih, u početku ne prepoznaju povratak strahote, koja je nekako povezana sa Duditom.

Ali kada se ponovo sreću na svom godišnjem odmoru u lovačkoj kolibi očekujući lepu zabavu, doživljavaju zlu kob koja ih sve pogala. Najpre dolazi jedan stranac, izgubljeni lovac koji nije svestan užasne zaraze koju nosi sa sobom. Za nogama mu je mećava, strapna oluja u kojoj je nepto još kobnije - smrtonosna nepoznata sila koja će odneti neke od njih i primorati one koji prežive da još jednom dozovu svoje zaboravljene moći i suoče se sa nevilenim užasom.

MATRIX REVOLUTIONS

Mistral NESCAFÉ chill out Winterfresh

odaberite svoje favorite

cinemania

centar millennium

VRŠAC - MILLENNIUM CINEMANIA

	18:00h	20:00h	22:30h
09.11.03. nedelja	**TORNBERIJEVI IZ DIVLJINE (WILD THORNBERRYS)** režija: Keti Majkasan, Džef MekGrat glasovi: Lejsi Šaber, Tom Kejn, Grejs Sammer, Tim Kari, Lin Redgrejv, Džodi Kališ	**LJUDSKA MRLJA (HUMAN STAIN)** režija: Robert Benton uloge: Nikol Kidman, Entoni Hopkins, Geri Sinis, Ed Haris, Mili Avital, Ventvort Miler	**PODZEMNI SVET (UNDERWORLD)** režija: Len Vajsmen uloge: Kejt Bekinsejl, Skot Spidmen, Bil Najhi, Majkl Šin, Šejn Broli, Sofija Majls
10.11.03. ponedeljak	**DECA ŠPIJUNI 3-D (SPY KIDS 3-D: GAME OVER)** režija: Robert Rodrigez uloge: Antonio Banderas, Karla Gudjino, Aleksa Vega, Deril Sabara, Rikardo Montalban, Silvester Stalone, Salma Hajek	**KILL BILL** režija: Kventin Tarantino uloge: Uma Turman, Dejvid Karadin, Deril Hana, Majkl Madsen, Lusi Liu, Vivika Foks, Semjuel Džekson	**SEABISCUIT** režija: Geri Ros uloge: Džef Bridžiz, Tobi Megvajer, Kriš Kuper, Elizabet Benks, Geri Stivens, Vilijem Mejsi
11.11.03. utorak	**VAŽNO JE ZVATI SE ERNEST (IMPORTANCE OF BEING ERNEST)** režija: Oliver Parker uloge: Kolin Firt, Rupert Everet, Riz Viterspun, Džudi Denć, Tom Vilkinson, Fransis O'Konor	**SVEMOĆNI BRUS (BRUCE ALMIGHTY)** režija: Tom Šedijak uloge: Džim Keri, Morgan Frimen, Dženifer Aniston, Filip Bejker Hol, Ketrin Bel, Seli Kirklend	**MISTIČNA REKA (MYSTIC RIVER)** režija: Klint Istvud uloge: Son Pen, Tim Robins, Kevin Bejkon, Lorens Fišbern, Marša Gej Harden, Lora Lini
12.11.03. sreda	**HEROJ (HERO)** režija: Žang Jimou uloge: Džet Li, Ziji Zang, Megi Čeung, Daoming Čen, Doni Jen, Toni Leung Ćiu	**MATRIX REVOLUTIONS** režija: Lari i Endi Vahovski uloge: Kijanu Rivs, Keri-En Mos, Monika Beluči, Lorens Fišbern, Denijel Bernhart, Hugo Viving	**MRAČNE OPSESIJE (IN THE CUT)** režija: Džejn Kempion uloge: Meg Rajan, Dženifer Džejson Li, Mark Rufalo, Kevin Bejkon, Nik Damići, Šarif Pug
	120 dinara	150 dinara	120 dinara

BEOGRAD - SAVA CENTAR

SC sava centar

	REPRIZNI PROGRAM	PREMIJERNI PROGRAM		
	15:30h	18:00h	20:30h	23:00h
01.11.03. subota	**TATINO OBDANIŠTE** režija: Stiv Kar uloge: Edi Marfi, Džef Garlin, Stiv Zan, Anđelika Hjuston, Redžina King, Maks Burkhalder, Kamani Grifin	**DECA ŠPIJUNI 3-D SPY KIDS 3-D: GAME OVER** režija: Robert Rodrigez uloge: Antonio Banderas, Karla Gudjino, Aleksa Vega, Deril Sabara, Rikardo Montalban, Silvester Stalone, Salma Hajek	**KILL BILL** režija: Kventin Tarantino uloge: Uma Turman, Dejvid Karadin, Deril Hana, Majkl Madsen, Lusi Liu, Vivika Foks, Semjuel Džekson	**KILL BILL** režija: Kventin Tarantino uloge: Uma Turman, Dejvid Karadin, Deril Hana, Majkl Madsen, Lusi Liu, Vivika Foks, Semjuel Džekson
02.11.03. nedelja	**LEDENO DOBA** režija: Karlos Saldana, Kris Vedž glasovi: Rej Romano, Džon Leguizamo, Denis Liri, Goran Višnjić, Džek Blek	**ZAKOPANE TAJNE (HOLES)** režija: Endrju Dejvis uloge: Sigurni Viver, Džon Vojt, Tim Blejk Nelson, Šia LaBef, Kleo Tomas, Patriša Arket	**LJUDSKA MRLJA (HUMAN STAIN)** režija: Robert Benton uloge: Nikol Kidman, Entoni Hopkins, Geri Sinis, Ed Haris, Mili Avital, Ventvort Miler	**PODZEMNI SVET (UNDERWORLD)** režija: Len Vajsmen uloge: Kejt Bekinsejl, Skot Spidmen, Bil Najhi, Majkl Sin, Šejn Broli, Sofija Majls
03.11.03. ponedeljak	**FANFAN LALA** režija: Žerar Kravčik uloge: Vensan Perez, Penelopa Kruz, Didije Burdon, Elen De Fužerol, Mišel Muler, Lionel Bo	**VASABI (WASABI)** režija: Žerar Kravčik uloge: Žan Reno, Rioko Hirosu, Mišel Miler, Karol Buke, Ludovik Bertijo, Jan Epštajn	**SREĆAN PUT (BON VOYAGE)** režija: Žan-Pol Rapno uloge: Izabel Adjani, Žerar Depardje, Ivan Atal, Viržini Ledoajen, Piter Kojoti, Gregori Deranžer	**SEKS JE KOMEDIJA (SEX IS COMEDY)** režija: Katrin Breja uloge: En Panjo, Gregoar Kolan, Roksan Meskida, Ešli Veninger, Dominik Koladon
04.11.03. utorak	**MATRIX RELOADED** režija: Lari i Endi Vahovski uloge: Kijanu Rivs, Keri-En Mos, Monika Beluči, Lorens Fišbern, Denijel Bernhart, Hugo Viving	**BLANŠ (BLANCHE)** režija: Berni Bonvoazan uloge: Lu Doajon, Žerar Depardje, Karol Buke, Antoan De Kone, Žan Rošfor, Rošdi Zem	**DOLE LJUBAV! (DOWN WITH LOVE)** režija: Pejton Rid uloge: Juen MekGregor, Rene Zelveger, Sara Polson, Dejvid Hajd Pirs, Toni Randal, Ivana Milićević	**MRAČNE OPSESIJE (IN THE CUT)** režija: Džejn Kempion uloge: Meg Rajan, Dženifer Džejson Li, Mark Rufalo, Kevin Bejkon, Nik Damići, Šarif Pug
05.11.03. sreda	**MATRIX REVOLUTIONS** režija: Lari i Endi Vahovski uloge: Kijanu Rivs, Keri-En Mos, Monika Beluči, Lorens Fišbern, Denijel Bernhart, Hugo Viving	**MATRIX REVOLUTIONS** režija: Lari i Endi Vahovski uloge: Kijanu Rivs, Keri-En Mos, Monika Beluči, Lorens Fišbern, Denijel Bernhart, Hugo Viving	**MATRIX REVOLUTIONS** režija: Lari i Endi Vahovski uloge: Kijanu Rivs, Keri-En Mos, Monika Beluči, Lorens Fišbern, Denijel Bernhart, Hugo Viving	**MATRIX REVOLUTIONS** režija: Lari i Endi Vahovski uloge: Kijanu Rivs, Keri-En Mos, Monika Beluči, Lorens Fišbern, Denijel Bernhart, Hugo Viving
06.11.03. četvrtak	**TERMINATOR 3** režija: Džonatan Mostou uloge: Arnold Švarceneger, Kristana Loken, Nik Stal, Kler Dejns, Dejvid Endrjus, Erl Boen, Kerolajn Henesi	**VAŽNO JE ZVATI SE ERNEST (IMPORTANCE OF BEING ERNEST)** režija: Oliver Parker uloge: Kolin Firt, Rupert Everet, Riz Viterspun, Džudi Denč, Tom Vilkinson, Fransis O'Konor	**MISTIČNA REKA (MYSTIC RIVER)** režija: Klint Istvud uloge: Son Pen, Tim Robins, Kevin Bejkon, Lorens Fišbern, Marša Gej Harden, Lora Lini	**TAMNO PLAVA (DARK BLUE)** režija: Ron Šelton uloge: Kurt Rasel, Skot Spidmen, Majkl Mišel, Brendan Glison, Ving Rejms, Korapt, Lolita Davidović
07.11.03. patak	**S.W.A.T. SPECIJALNA JEDINICA** režija: Klark Džonson uloge: Semjuel Džekson, Kolin Farel, Mišel Rodrigez, El El Kul Džej, Olivije Martinez, Džoš Čarls, Džeremi Rener	**SVEMOĆNI BRUS (BRUCE ALMIGHTY)** režija: Tom Šedijak uloge: Džim Keri, Morgan Frimen, Dženifer Aniston, Filip Bejker Hol, Ketrin Bel, Seli Kirklend	**SEABISCUIT** režija: Geri Ros uloge: Džef Bridžiz, Tobi Megvajer, Kris Kuper, Elizabet Benks, Geri Stivens, Vilijem Mejsi	**MLADI ADAM (YOUNG ADAM)** režija: Dejvid Makenzi uloge: Juen MekGregor, Tilda Svinton, Piter Mulan, Emili Mortimer, Džek Mekloun
08.11.03. subota	**LIGA IZUZETNIH DŽENTLMENA** režija: Stiven Norington uloge: Šon Koneri, Peta Vilson, Stjuart Taunsend, Toni Kuran, Džejson Fleming, Naserudin Šah, Šejn Vest	**TORNBERIJEVI IZ DIVLJINE (WILD THORNBERRYS)** režija: Keti Majkasan, Džef MekGrat glasovi: Lejsi Šaber, Tom Kejn, Grejs Sammer, Tim Kari, Lin Redgrejv, Džodi Kališ	**HEROJ (HERO)** režija: Žang Jimou uloge: Džet Li, Ziji Zang, Megi Čeung, Daoming Čen, Doni Jen, Toni Leung Ćiu	**ULICA RAZVRATA (LAUREL CANYON)** režija: Liza Holodenko uloge: Kejt Bekinsejl, Kristijan Bejl, Alešandro Nivola, Nataša Mekloun, Frensis MekDormand
	80 dinara	120 dinara	150 dinara	120 dinara

PRODAJA KARATA NA BLAGAJNI SAVA CENTRA I BILET SERVISA OD 16.OKTOBRA 2003.

BEOGRAD - SAVA CENTAR

SC sava centar

REPRIZNI PROGRAM - MALA SALA

	16:00h	18:00h	20:00h	22:30h
01.11.03. subota	**IVICA I MARICA** režija: Geri Taniklif uloge: Tom Arnold, Dakota Fening	**KENGUR DŽEK** režija: Dejvid MekNali uloge: Džeri O'Konel, Entoni Anderson	**PRIČAJ S NJOM** režija: Pedro Almodovar uloge: Havijer Kamara, Leonor Vatling	**BANDE NJUJORKA** režija: Martin Skorceze uloge: Denijel Dej-Luis, Leonardo Di Kaprio, Kameron Dijaz
02.11.03. nedelja	**KNJIGA O DŽUNGLI 2** režija: Stiv Trenbert animirani	**AGENT KODI BENKS** režija: Harald Cvart uloge: Frenki Munjiz, Hilari Daf	**SATI** režija: Stiven Daldri uloge: Meril Strip, Nikol Kidmen, Džulijen Mur	**28 DANA KASNIJE** režija: Deni Bojl uloge: Kilijen Marfi, Naomi Haris
03.11.03. ponedeljak	**TAKSI 3** režija: Žerar Kravčik uloge: Sami Naseri, Frederik Difental	**SOBARICA I SENATOR** režija: Vejn Vang uloge: Dženifer Lopez, Ralf Fajns	**X-MEN 2** režija: Brajan Singer uloge: Hju Džekmen, Hali Beri, Rebeka Romijn-Stamos	**BORBA ZA KARTEL** režija: Ef Geri Grej uloge: Vin Dizel, Larenc Tejt
04.11.03. utorak	**BEZ LJUTNJE, MOLIM** režija: Piter Segal uloge: Adam Sendler, Džek Nikolson	**JOHNNY ENGLISH** režija: Piter Hauit uloge: Rouen Etkinson, Natali Imbrulja	**ČARLIJEVI ANĐELI 2** režija: Em Si Dži uloge: Dru Barimur, Kameron Dijaz, Lusi Liu, Demi Mur	**FRIDA** režija: Džuli Tejmor uloge: Selma Hajek, Alfredo Molina
05.11.03. sreda	**MOJA VELIKA MRSNA PRAVOSLAVNA SVADBA** režija: Džoel Zvik uloge: Nia Vardalos, Džon Korbet	**DVE NEDELJE ZA ZALJUBLJIVANJE** režija: Mark Lorens uloge: Sandra Bulok, Hju Grant	**JECAJI SUNCA** režija: Antoan Fukua uloge: Brus Vilis, Monika Beluči	**PRAVILA PRIVLAČNOSTI** režija: Rodžer Ejveri uloge: Šanin Sosamon, Džejms Van Der Bik
06.11.03. četvrtak	**UPRAVO VENČANI** režija: Šon Levi uloge: Ašton Kučer, Britani Marfi	**IDENTITET** režija: Džejms Mangold uloge: Džon Kjuzak, Rej Ljota, Amanda Pit	**PREVARANTI** režija: Ridli Skot uloge: Nikolas Kejdž, Sem Rokvel	**LOŠI MOMCI 2** režija: Majkl Bej uloge: Vil Smit, Martin Lorens
07.11.03. patak	**TELEFONSKA GOVORNICA** režija: Džoel Šumaher uloge: Kolin Farel, Forest Vitaker	**DAREDEVIL** režija: Mark Stiven Džonson uloge: Ben Aflek, Dženifer Garner, Kolin Farel	**HOLIVUDSKI PANDURI** režija: Ron Šelton uloge: Harison Ford, Džoš Hartnet	**GOSPODAR PRSTENOVA 1** režija: Piter Džekson uloge: Vigo Mortensen, Liv Tajler, Kejt Blanšit, Jan MekKelen
08.11.03. subota	**UPOMOĆ, JA SAM RIBICA** režija: Stefan Fjeldmark, Mihael Hegner animirani	**I JA TEBI KEVU** režija: Alfonso Kuaron uloge: Dijego Luna, Gael Garsija Bernal	**ČIKAGO** režija: Rob Maršal uloge: Rene Zelveger, Ketrin Zita-Džons, Ričard Gir	**GOSPODAR PRSTENOVA 2** režija: Piter Džekson uloge: Vigo Mortensen, Liv Tajler, Kejt Blanšit, Jan MekKelen
	80 dinara	80 dinara	80 dinara	80 dinara

PRODAJA KARATA NA BLAGAJNI SAVA CENTRA I BILET SERVISA OD 16.OKTOBRA 2003.

NAJSAVREMENIJE OZVUČENJE

dts DOLBY DIGITAL SDDS

340 m² PLATNA

cinemania

MF

Organizator u Novom Sadu i Vršcu

NOVI SAD - SPENS

	20:30h	23:00h
30.10.03. četvrtak	**KILL BILL** režija: Kventin Tarantino uloge: Uma Turman, Dejvid Karadin, Deril Hana, Majkl Madsen, Lusi Liu, Vivika Foks, Semjuel Džekson	**MRAČNE OPSESIJE (IN THE CUT)** režija: Džejn Kempion uloge: Meg Rajan, Dženifer Džejson Li, Mark Rufalo, Kevin Bejkon, Nik Damići, Šarif Pug
31.10.03. petak	**LJUDSKA MRLJA (HUMAN STAIN)** režija: Robert Benton uloge: Nikol Kidman, Entoni Hopkins, Geri Sinis, Ed Haris, Mili Avital, Ventvort Miler	**PODZEMNI SVET (UNDERWORLD)** režija: Len Vajsmen uloge: Kejt Bekinsejl, Skot Spidmen, Bil Najhi, Majkl Sin, Šejn Broli, Sofija Majls
01.11.03. subota	**SREĆAN PUT (BON VOYAGE)** režija: Žan-Pol Rapno, uloge: Izabel Adjani, Žerar Depardje, Ivan Atal, Viržini Ledoajen, Piter Kojoti, Gregori Deranžer	**VASABI (WASABI)** režija: Žerar Kravčik uloge: Žan Reno, Rioko Hirosu, Mišel Miler, Karol Buke, Ludovik Bertijo, Jan Epštajn
02.11.03. nedelja	**DOLE LJUBAV! (DOWN WITH LOVE)** režija: Pejton Rid uloge: Juen MekGregor, Rene Zelveger, Sara Polson, Dejvid Hajd Pirs, Toni Randal, Ivana Milićević	**SVEMOĆNI BRUS (BRUCE ALMIGHTY)** režija: Tom Šedijak uloge: Džim Keri, Morgan Frimen, Dženifer Aniston, Filip Bejker Hol, Ketrin Bel, Seli Kirklend
03.11.03. ponedeljak	**MISTIČNA REKA (MYSTIC RIVER)** režija: Klint Istvud uloge: Šon Pen, Tim Robins, Kevin Bejkon, Lorens Fišbern, Marša Gej Harden, Lora Lini	**MLADI ADAM (YOUNG ADAM)** režija: Dejvid Makenzi uloge: Juen MekGregor, Tilda Svinton, Piter Mulan, Emili Mortimer, Džek Mekloun
05.11.03. sreda	**MATRIX REVOLUTIONS** režija: Lari i Endi Vahovski uloge: Kijanu Rivs, Keri-En Mos, Monika Beluči, Lorens Fišbern, Denijel Bernhart, Hugo Viving	**MATRIX REVOLUTIONS** 23:30 režija: Lari i Endi Vahovski uloge: Kijanu Rivs, Keri-En Mos, Monika Beluči, Lorens Fišbern, Denijel Bernhart, Hugo Viving
06.11.03. četvrtak	**HEROJ (HERO)** režija: Žang Jimou uloge: Džet Li, Ziji Zang, Megi Čeung, Daoming Čen, Doni Jen, Toni Leung Ćiu	**ULICA RAZVRATA (LAUREL CANYON)** režija: Liza Holodenko uloge: Kejt Bekinsejl, Kristijan Bejl, Alešandro Nivola, Nataša Mekloun, Frensis MekDormand
	150 dinara	150 dinara

Pokrovitelji

Coca-Cola McDonald's i'm lovin' it Dior GIVENCHY STR8 Banini

cinemania

Beograd > Sava Centar > od 01.11. do 08.11.
Novi Sad > Spens > od 30.10. do 06.11.
Vršac > Centar Millennium > od 09.11. do 12.11.

tuck.EUnet.yu

Radio televizija K Treći kanal rtv Panonija

ГЛАС Balkan Kurir Danas ВЕСТИ ДНЕВНИК

TV Svet JOY СКМ BRAVO Men'sHealth

Digital! Film GaMe bonus

B92 Akademac idea

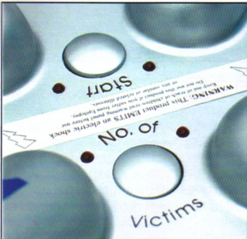
SHOCKING ROULETTE



Ime proizvoda:	Shocking Roulette
Cena:	14.95
Dizajn:	8
Prakticnost:	9
Cena/kvalitet:	10
Ocena:	89%

Ruski rulet je poznat kao ultimativna igra na sreću, u kojoj se kockate ničim drugim do - svojim životom. Prilično depresivna i krajnje negtivna igra, zar ne?
Igra koju predstavljamo ovde nikako nije smrtonosna, već veoma zabavna, malčice bolna i posve prigodna za zastrašivanje ljudi koji je nisu ranije igrali. Sada možete osetiti isčekivanje kakvo nikada ranije niste mogli osetiti u nekoj društvenoj igri.

Dakle radi se o igri za 2-4 igrača (s tim što možete kupiti i veću varijantu igre za čak 16 igrača, što naravno povećava cenu). Sve počinje tako što svi igrači gurnu prst u neku od rupa na tabli. Jedan igrač pritiska dugme START i počinje isčekivanje... Za to vreme mala lampica se pali u krug po tabli, proizvodeći čuveni zvuk kotrljanja loptice po ruletu, sve dok ne stane. Igrač sa najmanje sreće dobija mali strujni udar pravo u prst (ne brinite slab je toliko da vas više iznenadi nego zaboli). Reakcije koje ćete čuti, jaukove, psovke i prokletstva toliko će

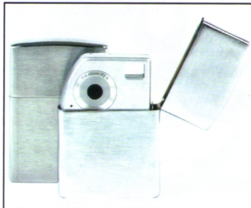




dići atmosferu u igri da smehu neće biti kraja.

Sve dok ne odigrate bar tri partije nećete moći ni da zamislite isčekivanje koje vas čeka. Uz igru možete naručiti i pravila, lažni novac (kao u Monopolu) koji služi za klađenje i gomilu tabela na kojima se zapisuje ko je koliko puta vrisnuo (što donosi manje poena) i ko je kad odustao. Igra koja obećava zabavu samo hrabrima, može poslužiti za otkrivanje lažnih heroja u društvu koji se mnogo hvale. Ako ste hrabri, izdržljivi, volite rizik i ne tražite mamu kad vas zaboli, nabavite ovu silnu igru i dokažite se.

JAMES BOND STEALTH CAMERA



Ime proizvoda:	James Bond Stealth Camera
Cena:	$69.95
Dizajn:	8
Prakticnost:	9
Cena/kvalitet:	10
Ocena:	89%

Da li postoji neki klinac koji se nije pržio ili se još uvek prži na jednu od najpoznatijih rečenica filmske industrije: "My name is Bond,...James Bond"? Ovaj najpoznatiji super-agent-špijun-zavodnik-borac za pravdu je uvek u svojim misijama koristio stvarčice koje su mu često spašavale život i omogućavale da dokusuri (psihički i fizički) svog mega zlog neprijatelja. Tu su bili: laseri koji rastavljaju čitave automobile, čudesni ručni satovi koji odbijaju metke, prstenje sa uspavljujućim gasom, cipele sa oštricama, havajske naočare sa infracrvenim pogledom i - upaljači-kamere.

Ovaj upaljač-kamera koji predstavljamo, omogućava vam da osetite makar malo kako je biti famozni 007 agent na nekoj misiji špijunaže. Ova kamerica je i korišćena kao rekvizit u nekoliko filmova o James Bond-u, tako da pripada licenciranoj seriji igračaka. Kompanija Digital Dreams, zaslužna za nebrojene nagrađivane igračke, stvorila je kameru koja je pomerila standard u ovoj tehnologiji (eh današnje igračke, u moje vreme...).

Može snimiti 150 slika visokog, a 300 lošijeg kvaliteta. Ima ugrađen Timer Mod, što znači da možete odrediti u koje vreme će kamera snimiti koliko fotografija. Može snimati i kratak film sa sve zvukom. Takođe može snimiti samo zvuk (kao diktafon). Uputstvo govori da je softver za korišćenje kamere totalno jednostavan tako da će prebacivanje slika na vaš kompjuter biti obavljeno pre nego što kažete "na vr' brda vrba mrda". Specijalna opcija Timer moda zove se sneaky James Bond mode! Kamera će praviti fotografije na svakih par minuta, što se može odužiti do čitavih 90 minuta! Mi nikako ne predlažemo da kameru stavite blizu nekoga koga želite da špijunirate. Bože svašta...;) Naravno, umalo da propustim, kamera se povrh svega može koristiti kao upaljač...ali kakav.

PARTY BOT



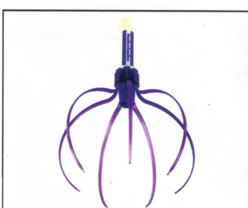
Ime proizvoda:	Party Bot
Cena:	$39.95
Dizajn:	9
Prakticnost:	8
Cena/kvalitet:	9
Ocena:	91%

Zadnjih decenija, naučnici širom sveta (a naročito u Japanu) neprekidno pokušavaju da stvore savršenog androida/robota/klona koji bi služio, čistio, masirao i zabavljao ljude koji to mogu priuštiti. Fantastični roboti iz filmova tipa Star wars neće još neko vreme hodati našom planetom (bar još 20-ak godina) tako da ostaje pitanje šta se može dobiti danas. Dosadašnji roboti-batleri su bili korisni poput mrtve mazge na rolšuama - sve do sada.

Party Bot je najkorisniji i najuspešniji robot-batler do sada. Može nositi pića za vama ili ih raznositi kroz gužvu, možete ga programirati da zabavlja goste laserskim nastupom (nisu smrtonosni zraci, ne brinite se), ima sexy glas engleskog batlera iz nekog šmekerica filma o James Bond-u, i to mu dođe sve...što je sasvim dovoljno, složićete se...za robota. Eh, da može da izbacuje nepoželjne goste, to bi bilo veoma fino. Ako vam neki gost kaže da su roboti beskorisne gomile metala, vi pozovite svog novog batlera da vašem gostu donese sok i kolačiće. Neće mu biti svejedno.

Ovaj robot je savršen za žurke, a naročito za intimne večeri, gde ste akteri vi, vaša draga fotelja, TV i par hladnih piva. Naravno, Party Bot nije agilan poput čoveka, ali vam bar neće menjati kanale, gunđati i grickati sendvič kad se okrenete. Možete ga pustiti da samostalno luta po prostoriji što nije preporučljivo jer se može zaglaviti negde (niko nije rekao da je savršen, samo najbolji za današnje uslove). Sigurnija varijanta je da vi upravljate njime putem totalno cyber dizajniranog daljinskog upravljača. Ako vam nešto nije jasno imate kratak Demo Mode koji vam objašnjava funkcije. Nije loše, nije loše. Za ljude koji prate i vole naprednu kućnu tehnologiju, Party Bot je san snova. Za ljude koji hoće da se pokažu u društvu, Party Bot je najluđi san, a za ljude koji su paranoični po pitanju robota i misle da će nas sve pokoriti i pretvoriti u kašasti žele iz koga će izvlačiti energiju za opstanak, Party Bot je noćna mora. Mogu ga koristiti deca od 5 godina, pa naviše. Vreme robota je počelo...buahahaha...

HEEBEEGEEBEE HEAD MASSAGER



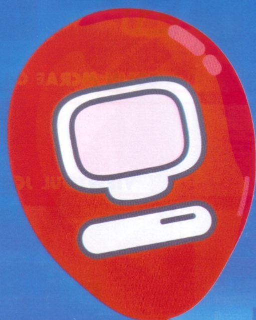
Ime proizvoda:	Heebeegeebee Head Massager
Cena:	$30.95
Dizajn:	7
Prakticnost:	10
Cena/kvalitet:	10
Ocena:	95%

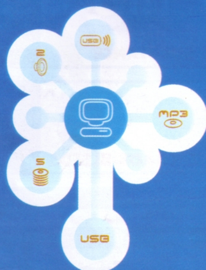
Ovo čudo, vanzemaljskog izgleda a možda i porekla, je u stvari veoma efikasan masažer za vašu bolnu, napaćenu glavu! Ovaj masažer je remek delo izrade masažera. Garantovano otklanja stres, sve vrste bolova i to samo uz pomoć vibracija (tako kaže proizvođač). Iako izgleda kao neka jeziva naprava za mučenje iz doba Inkvizicije, HeeBeeGeeBee zaista uspeva u nekim od gorenavedenih zadataka. Dakle, tu je da bi vas zadovoljio.

Proizvođač je u toku izrade i dizajna ovog masažera zaposlio i veliki broj majstora za akupunkturu koji su direktno uticali na izgled i raspored pipaka na ovom čudu. Dakle, kada nabijete HeeBeeGeeBee na glavu, svaki od pipaka će stati tačno na određeno mesto na vašoj glavi i vratu. Zatim će početi da stimuliše nervne završetke na tim mestima i time otklanja neprijatan bol. Postoje tri brzine tj. jačine kojom će vas HeeBeeGeeBee masirati. Za par minuta ćete pronaći brzinu koja vama odgovara, tako da vam ostaje samo da se udubite u opušten osećaj blagog uživanja koji vam HeeBeeGeeBee pruža. Nemojte pomisliti da će HeeBeeGeeBee trajno otkloniti neke ozbiljne bolesti, to je ipak samo veoma kvalitetan - masažer.

Plastika od koje je sačinjen HeeBeeGeeBee je visokokvalitetna, tvrda industrijska plastika koja može trajati i po 6 godina, bez obzira na to koliko puta u danu vi, vaša porodica, komšije, rođaci i kućni ljubimci (da, da ima i toga) koristite ovu sjajnu napravu. A sada šlag na tortu. Istraživanje koje je izveo sam proizvođač, je dokazalo da ovaj uređaj ima fantastičan uspeh u otklanjanju glavobolje posle dugih sesija igranja igrica, rada za računarom ili gledanja televizora! Ako ste zadrti igrač, nabavite HeeBeeGeeBee i ne brinite za pakleni mamurluk posle 101972368 sati igranja Winning Eleven-a.






USB
MP3
USB


aiwa
.com



PLAYSTATION 2 TOP 10

1. COLIN MCRAE 04



2. MGS 2 SUBSTANCE



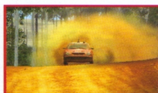
3. BUFFY 2: CHAOS BLEEDS



4	Hunter Reckoning
5	K1 Grand Prix
6	Simpsons: Hit & Run
7	F1 Career Challenge
8	Disgaea: Hour of Darkness
9	Dynasty Tactics 2
10	Xgra

TOP 10 REDAKCIJE

bonus



1. COLIN MCRAE 04



2. VIEWTIFUL JOE



3. ZELDA / GC

4	MGS 2 Substance Xbox
5	Otogi Xbox
6	Dynasty Tactics 2 PS2
7	Simpsons: Hit & Run PS2
8	Syberia Xbox
9	Hunter Reckoning PS2
10	Disgaea: Hour of Darkness PS2

PLAYSTATION TOP 10



1. SYPHON FILTER



2. WINNING 11 CALCIO



3. MORTAL KOMBAT TRILOGY



4	Harry Potter 2
5	Fifa 2003
6	Lone Wolf
7	Super Bubble Bobble
8	SPEC OPS
9	Treasure Hunt
10	NBA Live 2003

BEOSOFT TOP 10





1. ZELDA GC



2. COLIN MCRAE 04



3. VIEWTIFUL JOE

4	Winning Eleven 7 PS2
5	Syphon Filter PS1
6	Simpsons: Hit & Run PS2
7	Buffy 2: Chaos bleeds PS2
8	Hunter Reckoning PS2
9	K1 Grand Prix PS2
10	F1 Career Challenge PS2



NINTENDO GAMECUBE

- Gekko centralni procesor na 485 MHz
- Flipper grafički procesor na 162 MHz
- Novi mini DVD format
- Vibro kontroler sa anatomskim rasporedom tastera
- DSP (digitalni zvučni procesor) sa 64 simultana 3D kanala

IZUZETNA PRILIKA!



13.950 din

design by vale

kao poklon dobijate ORIGINALNU IGRU!

Uslovi plaćanja :

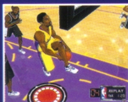
- čekovima građana do 12 mesečnih rata
- potrošački krediti na 12 meseci - Poštanska štedionica
- express krediti - Societe Genneral



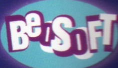












Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 2 421 355, 30 86 917, 30 86 916
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu